SUPER JUEGOS

Nº 44 ● DICIEMBRE 1995 ● 395 PTAS.

40 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS

LOS JUEGOS QUE VIENEN
DESCUBRE LONE SOLDIER Y MUCHOS MAS

PLAYSTATION



Loaded
ACCION EXPLOSIVA AL ESTILO GORE

MEGA DRIVE

Maui Mallard
EL PATO DONALD BUSCA FORTUNA

GAME BOY



Killer Instinct
EL ARCADE EN TUS MANOS

Virtua Fighter 2

MAQUINA TOTAL

LOS DOS JUEGOS MAS IMPACTANTES DE RECREATIVA POR FIN DISPONIBLES EN SATURN

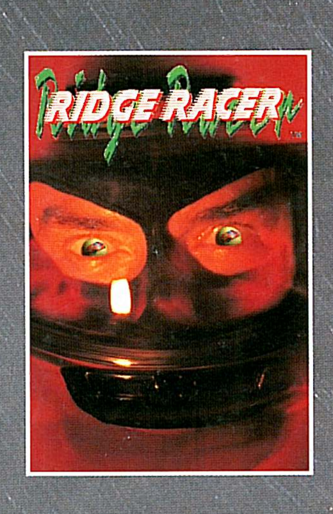


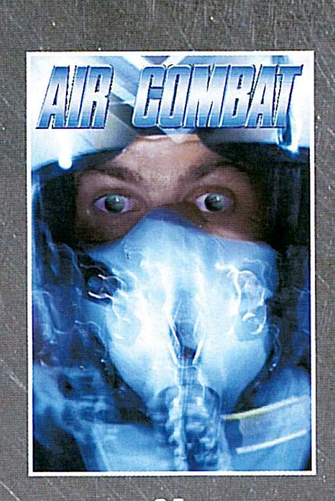
MANGA ZONE
3X3 EYES DE PSX
Y SAILOR MOON RPG

REGALAMOS 25 PLAYSTATION

SEGA ◆ NINTENDO ◆ SONY ◆ 3DO ◆ AMIGA ◆ CD-i ◆ NEO GEO

¿CONOCES
MÁS
DE LOS REC





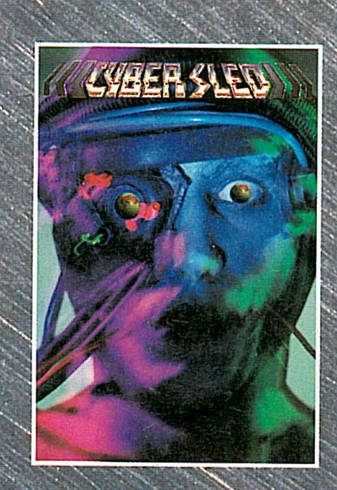


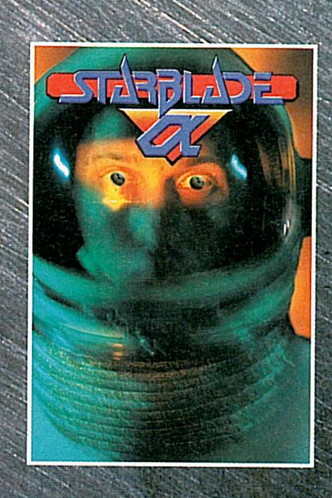
PUÉS PRE
VAN DE CAMIN

namco™

¿A LOS TÍOS DUROS CREATIVOS?







EPÁRATE.
NO A TU CASA.

SONY



SUMARIO

DICIEMBRE 1995



Parecía imposible, pero las navidades ya están aquí. Ha sido un año muy intenso en el que hemos podido vivir la enésima revolución informática, la que más de lleno ha afectado al mundo de los videojuegos. Y es esa nueva revolución, con AM2 a la cabeza, la que copa casi en su totalidad la portada de éste mes. Los nuevos lanzamientos de Sega para Saturn (VIRTUA FIGHTER 2 y SEGA RALLY) hacen uso del nuevo sistema operativo creado por el el grupo de programación que lidera el mundo de las coin-op. Disfrutad con el reportaje que os ofrecemos y con el resto de la revista. Y, por supuesto, ¡Feliz Navidad!

EN PORTADA





44

SUPER PREVIEWS

REVIEWS



EARTH WORM JIM 2

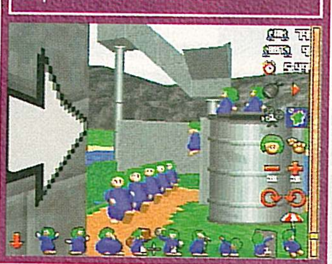
David Perry y compañía han conseguido superar en calidad a la primera entrega de este clásico de **Shiny**. Una proyecto harto complicado que, hoy por fin, tenemos en nuestras manos completamente finalizado.

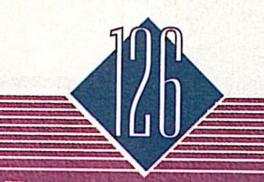




3D LEMMINGS

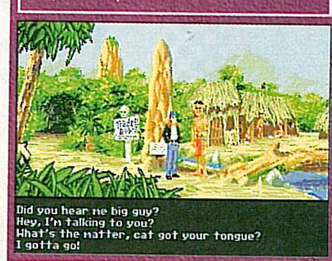
Para adictos y detractores de estos pequeños seres verdes, **Psygnosis** ha programado una nueva entrega en la que las innovaciones técnicas se presentan como el máximo atractivo. Un auténtico espectáculo visual.





AMIGAMANIA

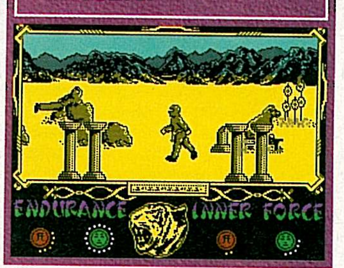
Por segundo mes consecutivo (y esperemos que dure mucho más), **The Punisher** nos trae los mejores títulos aparecidos en las últimas fechas para el sistema de *Commodore*. También os reserva un espacio para el recuerdo.





RETROVIEWS

Esa gran sección que sólo el pintoresco **Mayerick** sabe coordinar, cuenta este mes las andanzas de dos legendarios títulos creados por **Gremlin Graphics**, a la que hoy conocemos bajo el nombre de **Gremlin Interactive**.



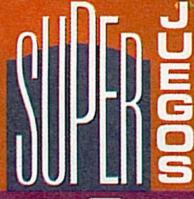
SECCIONES



REPORTAJE CDi

Cine, Karaoke, música y cultura es todo lo que os ofrecemos en este reportaje sobre las últimas producciones aparecidas para el sistema de **Philips**. Una buena referencia para estar al tanto del futuro del tan traído y llevado *CDi*.

REVIEWS 8 BITS



GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **José Luis Erviti**
Consejero Delegado: **Félix Espelosín**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**
Consejeros: **F. Javier López López**
y **José Sanclemente Sánchez**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Alvarez**

Director de Coordinación Editorial: **Agustín Valladolid**

Director en funciones: **Marcos García**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Jefe de Sección: **José Luis del Carpio**
Edición: **J. L. del Carpio, J. Bautista** y **M. García**
Redacción: **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol**
y **Javier Bautista**
Colaboradores: **Javier Iturrioz, Roberto Serrano, Alfonso Fernández, Fernando Martín, Raúl Montón, Alfonso E. Vinuesa V.** (maquetación), **Alejandro Arriaga** (tratamiento de imagen) y **Soledad González** (fotografía)
Maquetación: **Belén Díez-España**
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Director General: **Dalmau Codina**
Subdirector General: **José Luis García**
Director de Nuevos Proyectos: **Damián García Puig**

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director Gerente: **Mariano Bartivas**

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Director Administrativo: **Ignacio García**
Producción: **Javier Serrano** (director), **Marisol del Pozo** y **Angel Aranda** (jefes)
Promoción y ventas: **Carlos Bravo**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
Tel.: (91) 586 33 00 (extensiones 178 y 179)

PUBLICIDAD
Coordinadora Publicidad: **Marina Lara**
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 98 42
Cataluña y Baleares
Consell del Cent, 425, 3º, 08013 Barcelona.
Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute. San Vicente 8. Edificio Albia II, 5º. 48001 Bilbao
Teléfono: (94) 424 72 77 Fax: (94) 423 72 01

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 98 45

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 45 30 420
Benelux: Lenhard Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Francia: Christian Agosse. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: G. Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: 2 761 100 26
Países Nórdicos: Anna Morley. Estocolmo. Tel.: 8 663 59 96
Portugal: Paolo Andrade. Lisboa. Tel.: 1 387 33 93
Suiza: Publicitas Int. Basilea. Tel.: 61 275 46 46
Japón: Yuichi Tsutsui. Tokyo. Tel.: 3 32 93 27 96

Fotomecánica: Promograf
C/ San Romualdo, 26, 4º, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92

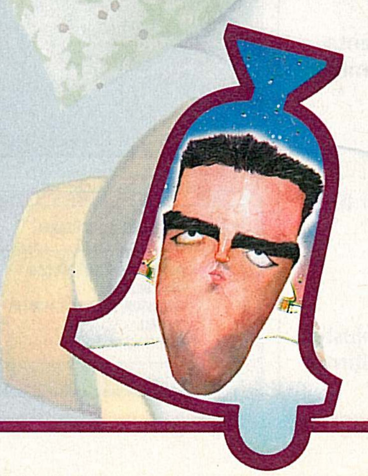






Villanjuegos

Navidad, Navidad,
súper Navidad,
tengo cuatro perras
y no se que comprar, hey
Navidad, Navidad,
Juego en Navidad,
la consola hecha humo,
esto va a explotar, hey
Navidad, Navidad,
súper Navidad,
leyendo SUPERJUEGOS
no necesitas más, hey







QUERIDO PAPA NOEL

EDITORIAL

Este año, PAPA NOEL, hemos sido muy buenos. Nos hemos acabado la mayoría de los juegos que han caído en nuestras manos, para que los lectores tengan una idea veraz de lo que opinamos en las puntuaciones. Hemos procurado sacar las mejores pantallas, e incorporar un montón de secciones para hacer más interesante la revista. También, querido PAPA NOEL, le hemos echado la bronca al Supergolfo, por lo malo que es; a R. Dreamer, cuando un truco suyo no funciona; a Némesis, si se pone pesado con el manga; a De Lúcar, cuando sus noticias no son muy interesantes; a The Scope, por no contestar a más cartas; a Asikitanga, por hablar tanto con el extranjero; a The Punisher, por hablar tanto de su Amiga; a Iturrioz, por romperse el menisco; y a The Elf y Mayerick, por llegar tarde al «curro». Te prometemos que el año que viene intentaremos mejorar.



BOMBERMAN GB™

SUPER BOMBERMAN 3™

"SUPER BOMBERMAN HA VUELTO A LA CIUDAD"







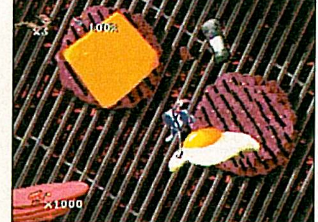


EARTHWORM JIM 2

¡¡HA VUELTO!!

Disponible para SNES Y MEGA DRIVE







Algo nos une,



tu Marca

Después de perder su trabajo como cocinero, Jim cogió a Snott y decidió marcharse al Planeta de los Monstruos en búsqueda de una revelación divina. No encontró lo que buscaba. Sólo encontró monstruos gigantes. ¿Qué otra cosa encontrarás en el Planeta de los Monstruos?

Earthworm Jim se verá envuelto en una variedad de interesantes apuros (si no retorcidos) cuando atraviese muchos de los intrigantes niveles tales como: Lorenzo´s Soil, Wormburger, Peter, Pound and Mary, Villi People, Evil´s Funhouse y I.S.O. 9003.



TEL. SOPORTE TECNICO
(93) 426 79 80

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.
Hermosilla, 46 2º D - 28001 MADRID
Tel.: (91) 578 13 67

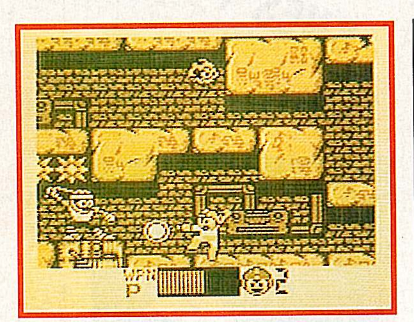
NOTICIAS

SPACO NOS TRAE TODO LO ULTIMO DE MEGAMAN

El fantástico MEGAMAN se convertirá en los próximos meses en la estrella indiscutible de los sistemas ***SNES*** y ***Game Boy***. La mascota de **Capcom** retorna de la mano de **Spaco** con MEGA MAN 7 y MEGA MAN X2 para ***SNES***, y MEGA MAN 4 para ***Game Boy***. MEGA MAN 7 retoma los esquemas clásicos y la jugabilidad de siempre, y añade unas extraordinarias *intros* y *paralazing scroll*. Por su parte, MEGA MAN X2 es la secuela del impresionante MEGA MAN X, y cuenta con el novedoso coprocesador C4. De MEGA MAN 4 dicen que es la mejor entrega de todas.



MEGAMAN, el popular personaje creado por Capcom, va camino de convertirse en la saga con más capítulos y más versiones en los diferentes sistemas. Hace poco llegó a Mega Drive y Game Gear.





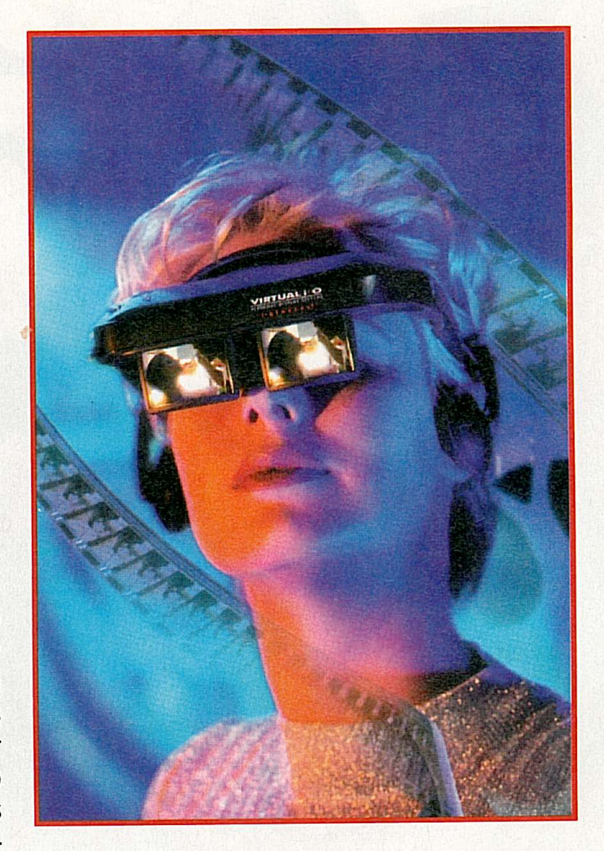


Gracias a la labor del coprocesador C4, MEGA MAN X2 es una maravilla de la técnica y una de las versiones más vistosas de esta enorme saga de Capcom.



I-TGLASSES, UNA NUEVA DIMENSION PARA TUS OJOS

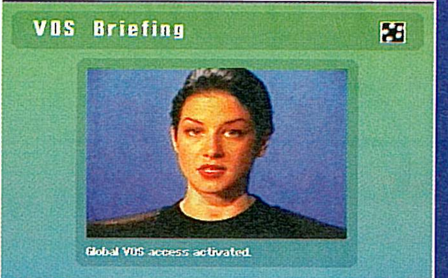
La compañía **Virtual Products**, subsidiaria de los distribuidores para Europa **Escom**, acaba de presentar en España sus ***I-Glasses***, un revolucionario sistema de realidad virtual con el que podremos disfrutar increíbles experiencias en 3D. Las ***I-Glasses*** son unas ligerísimas gafas de alta tecnología con las que actividades como ver la televisión o jugar a los videojuegos se convierten en un auténtico espectáculo visual. Este ingenio de origen americano, nos permitirá, además, jugar o ver la televisión de una forma privada al contar con unos cascos HiFi y actuar sus lentes como pantallas. Según sus promotores, este sistema de realidad virtual funciona a la perfección con los sistemas de **Sega, Nintendo, Sony, *Amiga, Macintosh*** y ***PC***, pero también contará con sus propios juegos. En Alemania y EE.UU. son utilizadas por los dentistas, y hay compañías aéreas interesadas en instalarlas en sus aparatos. El precio de ***I-GLASSES*** será de 109.000 pesetas (169.000 en el caso de las gafas especiales para *PC*) y ya están disponibles en los centros especializados y grandes superficies.



Ver la televisión de forma privada, jugar a los videojuegos convencionales (o los propios de las I-Glasses), relajar a los pacientes más tensos de un dentista o entretener a los pasajeros de un avión, son algunas de las posibles utilidades de estas gafas de realidad virtual.

PLAYSTATION EN SU MOMENTO MAS DULCE

DEFCON 5 es uno de los muchos juegos con los que PlayStation aumentará su catálogo. Una aventura espacial con elementos de estrategia y un desarrollo similar al del popular DOOM.





Los responsables de *PlayStation* en España están realmente contentos con la brillante marcha de su sistema en nuestro país. Según las últimas estimaciones de dicha compañía, hasta la fecha se han vendido un total de 10.000 *PlayStation* y, si tenemos en cuenta la proximidad de las Navidades, estas cifras pueden ser aún más interesantes. Si a todo esto añadimos la buena acogida que esta teniendo la campaña publicitaria, y que de aquí a finales de año se pondrán a la venta un total de 50 juegos, comprendemos el lógico optimismo reinante en **Sony**.

Por otro lado, aunque seguimos hablando de *PlayStation*, dentro de poco tiempo podremos disfrutar de DEFCON 5 de la compañía **Millennium Interactive** (autores del JAMES POND). Este impresionante programa guarda cierto parecido con el clásico DOOM, aunque cuenta con una mayor influencia del factor estratégico y una serie de elementos propios que lo hacen especialmente peculiar. El escenario de DEFCOM 5 es una gigantesca base espacial con más problemas y extraños seres que en un Ministerio y, por esta causa, nuestra misión será poner algo de orden. En próximos números os ofreceremos una completa *preview* de este interesante título de *PlayStation*.





UN SUEÑO AL QUE SE HA LLAMADO SHOSHINKAI

Durante los pasados días 24, 25 y 26 de Noviembre se celebró en Tokio (Japón) la feria del videojuego más importante de toda la temporada: el **Shoshinkai**. Esta ineludible reunión del sector, en la que se dan cita todas las grandes compañías, es el lugar ideal para mostrar sus grandes novedades y sus proyectos más inmediatos. La primera jornada de este gigantesco salón fue para los perodistas especializados y profesionales del ramo, y las dos últimas para el público en general. La estrella del certamen fue la compañía **Nintendo** con la presentación de su revolucionario sistema ***Ultra 64*** y sus diez primeros juegos. Aunque la feria dio para mucho más, la falta de espacio nos impide contaros las mil y una cosas que siempre depara el acontecimiento más esperado por todos los aficionados al videojuego. En el próximo número os ofreceremos todos los detalles del **Shoshinkai 95**.



Shoshinkai'95 será recordado por ser el certamen donde se presentó oficialmente el nuevo sistema de Nintendo Ultra 64 y sus diez primeros juegos. Esta feria de carácter anual reune en Japón a todas las compañías y a buena parte de los profesionales del sector. El mercado nipón sigue siendo el más importante de todos.

NOTICIAS

PRIMER SALON DEL MANGA, EL ANIME Y EL VIDEOJUEGO

La gran aventura de estos dos redactores por tierras catalanas empezó tal y como deben comenzar todas las grandes epopeyas: con las lágrimas de aquellos que se quedan en tierra. Una inoportuna enfermedad dejó postrado en cama a la persona que más empeño había mostrado por asistir al **Primer Salón del Manga, el Anime y el Videojuego** en Barcelona. El bueno de **Némesis** veía como **R. Dreamer** y **De Lúcar** se encaminaban hacia el puente aéreo con la difícil tarea de suplantar su personalidad y sus amplios conocimientos sobre el tema. Tras un viaje sin contratiempos, y el obligatorio paso por el hotel, nos encaminamos a la antigua estación de Francia, curioso emplazamiento elegido por los organizadores para el **Salón**, y allí presentamos nuestras acreditaciones. Nadie nos esperaba, no había constancia por escrito de nuestra asistencia, pero no tuvimos ningún problema para entrar. Pese a la hora, eran las siete de la tarde, el recinto mostraba una gran presencia de público. Los aficionados al manga en Barcelona son muchos, muy entendidos y, por lo visto, con bastante nivel adquisitivo. Los precios, aunque cueste creerlo, no eran demasiado altos, y la competencia entre los diferentes vendedores permitió incluso algún pequeño regateo. Delante de cada *stand* se amontonaban decenas de buscadores de tesoros y curiosos sin un objeto de deseo claro. Según nuestros planes, esta primera jornada iba a ser de tanteo pero, tras una inspección del conjunto de las instalaciones, decidimos iniciar nuestros primeros contactos. Por el revuelo de billetes, libros y revistas parecía que no habría un mañana, y algún conocido nos recomendó que no tardáramos mucho en decidirnos porque les estaban quitando todo de las manos. Revisiones de juegos como STREET FIGHTER, o los mangas de FATAL FURY, DARKSTALKERS y SAMURAI SPIRITS (SAMURAI SHODOWN), y

La altísima asistencia de público a este primer Salón del Manga, Anime, y Videojuego desbordó todas las expectativas más halagüeñas de los organizadores. Lo único que echamos en falta fue una mayor presencia de azafatas, problema que esperamos se solvente en la próxima edición de este Salón.



CATÁLOGO
I SALÓN DEL MANGA, EL ANIME Y EL VIDEOJUEGO
MIYAZAKI: ENTREVISTA EN EXCLUSIVA
TODO SOBRE LAS NUEVAS CONSOLAS
EL PRIMER MANGA DE MAKAKO
POLÉMICA DRAGON BALL
GUÍA DEL VIDEOJUEGO'95
LOS MANGAS GANADORES DEL CONCURSO
P.V.P.: 495 PTAS. FICOMIC





Cataluña, según nos contaron, es la cuna de la afición por el manga en nuestro país. La cantidad de público asistente y sus grandes conocimientos sobre el tema son una prueba de ello.

algunos de talante cómico eran adquiridos por los asistentes a esta feria. Se mantuvo una teleconferencia, a través de **Internet**, con **Hayao Miyazaki**, creador de PORCORROSSO, además de celebrarse una serie de conferencias en las que se debatieron asuntos referentes tanto al manga como a los nuevos formatos de consolas. Los aficionados a las películas de manga tuvieron la oportunidad de asistir a múltiples sesiones en una sala acondicionada para tal efecto y, los interesados en los videojuegos también pudieron disfrutar de una emotiva muestra de la historia y evolución de soportes y programas. La segunda y última jornada para nosotros, comenzó con una masiva asistencia de público que sólo decreció en la hora de la comida. En el salón de conferencias pudimos asistir a un debate moderado por **Jesús Manuel Montané**, responsable de **SUPER MANGA** y organizador del **Salón**, con el que después tuvimos una amena conversación sobre el pasado, presente y futuro del videojuego. Para aquellos interesados en repetir, nos aseguró que la próxima edición del **Salón del Manga, el Anime y el Videojuego de Barcelona** ya estaba confirmada. Con esta buena noticia, unos cientos de vueltas más por el recinto y unos miles de pesetas menos en los bolsillos, decidimos dar por concluida nuestra aventura.

Como podréis observar en las fotos, mucho aficionado y poca azafata fueron notas distintivas del Salón.

DE LUCAR & R. DREAMER

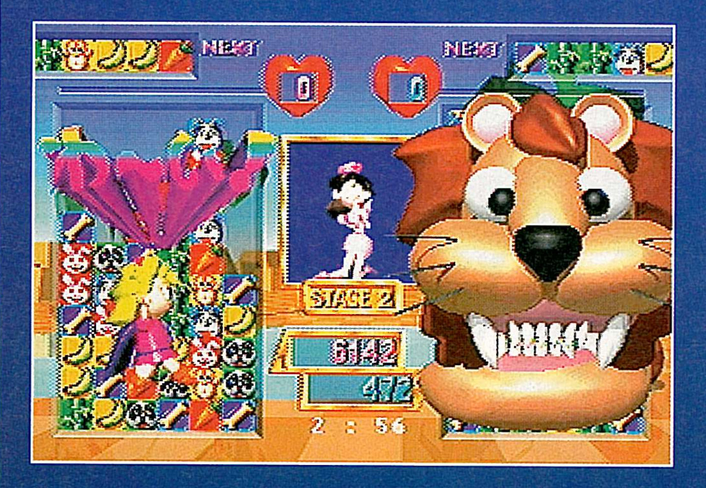
GOLSTAR 3DO TAMBIEN TENDRA UN NUEVO PRECIO

La ley de la oferta y la demanda, la guerra de precios o, simplemente, que de vez en cuando el Señor escucha nuestras plegarias, nos permite dar noticias tan agradables como son las rebajas de los precios de las consolas de última generación. En esta ocasión se trata del sistema *Goldstar 3DO* que, a partir de este momento pasará a costar 59.900 pesetas con el juego FIFA SOCCER de regalo incluido. Con esta afortunada decisión, *Goldstar 3DO* se une a las medidas tomadas por *Neo Geo CD* y *Saturn*, y pasa a convertirse en otro serio competidor en esta nueva estrategia planteada en el sector.

Además de un precio más asequible para nuestros bolsillos, Goldstar 3DO nos ofrece el juego FIFA INTERNATIONAL SOCCER sin ningún coste adicional. Eso sí que es un auténtico regalo.



SEGA: VIENTO EN POPA A TODA SATURN



El sorprendente y genial BAKU BAKU será el encargado de inagurar este divertidísimo género en Saturn. Calidad, simpatía y una jugabilidad de la que muy pocos pueden escapar, son algunas de sus más aplaudidas virtudes.





Los que conocen PUYO PUYO saben que en la modalidad de dos jugadores simultáneos, este tipo de programas no tienen ningún rival. Como aventajado discípulo de ese programa, BAKU BAKU es una auténtica máquina de divertir en el modoVersus.

Si andan bien las cosas para *PlayStation*, en **Sega** ya deben haber agotado el champán porque sus ventas marchan de maravilla. No es para menos, *Saturn* ha roto las previsiones más optimistas y ya se acerca a la fabulosa cifra de 15.000 unidades vendidas en nuestro país. La bajada de precios, la campaña navideña y la futura aparición de SEGA RALLY, VIRTUA COP y VIRTUA FIGHTER 2, harán que esos datos mejoren aún de un modo más ostensible. Otro aspecto que hace más halagüeño el horizonte de **Sega** es que se confirma que dentro muy poco tiempo los juegos COMIX ZONE, TOMCAT ALLEY, SONIC CD y algunos otros de *Saturn*, se podrán jugar en **PC** gracias a la tarjeta aceleradora *Nvidia*. Hablando de novedades, junto a esta noticia podéis observar algunas pantallas de BAKU BAKU para *Saturn*, un divertidísimo juego tipo PUYO PUYO con el que disfrutaremos horas y horas tanto en el modo uno como en dos jugadores. Si no nos equivocamos, BAKU BAKU será el primer programa del género que traerá a nuestro país **Sega** para su buque insignia *Saturn*.

Y para finalizar, nada mejor que una excelente noticia, ya que **Sega** acaba de anunciar una nueva e interesante oferta para estas navidades: *Mega CD* y *MD 32X* por sólo 19.900 pesetas cada uno.


PRECIO RECOMENDADO
19.900 ptas.
MEGA DRIVE 32X


FIFA 96 SOCCER
Virtua Fighter
MEGA DRIVE 32X

Si eres el afortunado poseedor de una consola de 32 *bits*, seguro que estas navidades no gastarás tu paga en los recreativos de la esquina, porque Acclaim prepara un aluvión de conversiones de recreativas y juegos de cosecha propia para estos días navideños. ¡El espectáculo esta servido!

ALIEN TRILOGY

El Regreso de la Reina Madre

Siguiendo las premisas de **DOOM**, este juego de acción en primera persona traslada la brutal atmósfera de la trilogía de ALIEN. Los *sprites* han sido tomados directamente del film, utilizando las técnicas de *Motion Capture,* y los decorados se mueven con una suavidad superior a la de otros juegos del mismo estilo. Un aterrador lanzamiento para ***PlayStation*** y ***Saturn***.





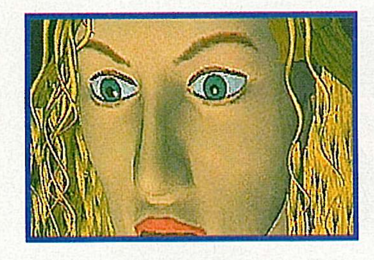


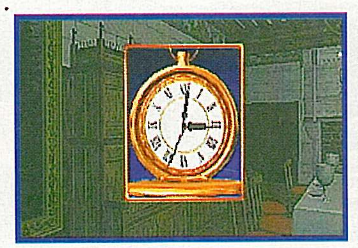


D'S DINNER

La Cena del Vampiro

Nada impedirá que este juego te hiele la sangre. Realiza un emocionante recorrido por la mansión de Drácula descubriendo terribles secretos al tiempo que buscas la manera de sobrevivir a sus peligros. Una mezcla de 7th GUEST y ALONE IN THE DARK que inquietará a los usuarios de ***Saturn.***





GALATIC ATTACK

Batalla entre Nebulosas







Bajo este nombre se oculta la conversión del arcade de **Taito,** LAYER SECTION. Estamos ante un matamarcianos clásico con opción para dos jugadores simultáneos. Al igual que en **RAIDEN** podremos variar la anchura y longitud de la pantalla para darle apariencia de arcade. Un título imprescindible para los poseedores de una ***Saturn***.

JUPITER MISSION

La Cuarta Estrella a la Derecha



Si ponemos a STARBLADE y GALAXY FORCE en una coctelera obtendremos esta curiosa recreativa de **Taito** que **Acclaim** nos trae para ***PlayStation.*** En ella dispondremos de dos tipos de vistas para acabar con los enemigos.





NAVIDADES

ACCLAIM

MORTAL KOMBAT 2

MAS VALE TARDE QUE NUNCA



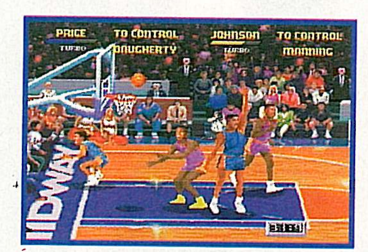


Aunque ya esté un poco desfasado, a buen seguro los coleccionistas y fanáticos de la saga echaban en falta esta conversión *pixel perfect* del genial arcade. Aunque aparecerá para ***PlayStation*** y ***Saturn***, los segundos agradecerán poder disfrutar de él mientras esperan una futura conversión de **MK3**.

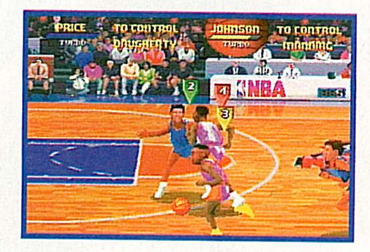




NBA JAM T. E.









JAQUE MATE

El tener por fín un gran juego de baloncesto es un hecho que los poseedores de ***Saturn*** apreciarán, y si además se trata de este genial arcade mucho más. Toda la magia de la NBA en su máxima expresión. Demasiado idéntico a la máquina para encontrar alguna diferencia palpable, por lo que le auguramos un notable éxito entre los aficionados al deporte de la canasta.

REVOLUTION X

A GUITARRAZO LIMPIO

El último éxito de **Williams** llega a las 32 *bits*. Con un desarrollo similar a **OPERATION WOLF**, este *shoot´em-up* tiene al grupo Heavy **Aerosmith** como protagonista. Al contrario de las de 16 *bits*, esta versión resulta exacta a la magnífica recreativa.





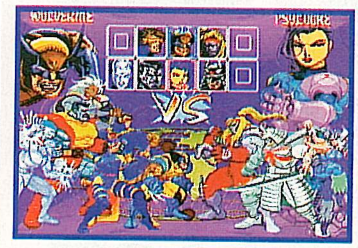


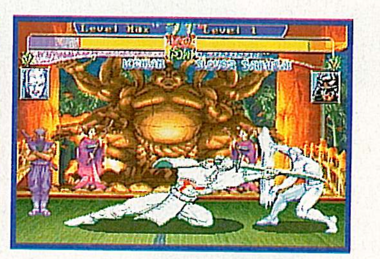
Estamos ante una interpretación curiosa del género OPERATION WOLF, con un grupo musical que dispara sus discos.

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

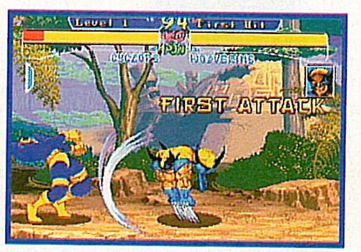
MUTANTES S.A.

El segundo juego de **Capcom** para ***Saturn*** promete dejar a esta compañía a la altura que se merece. Gigantescos *sprites*, multitud de magias y frenética acción para un *beat´em-up* que parece sacado de un cómic de la **Marvel**.

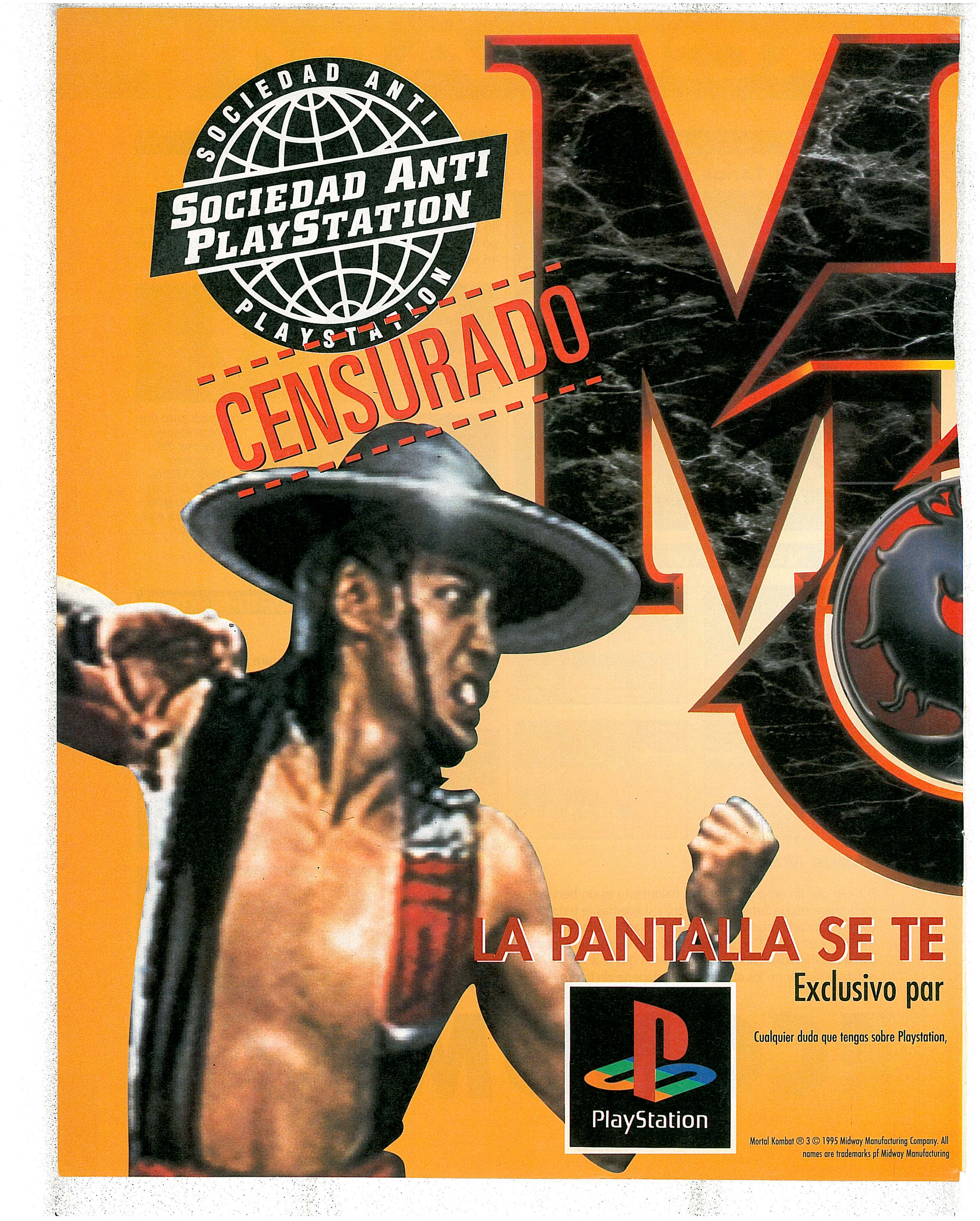




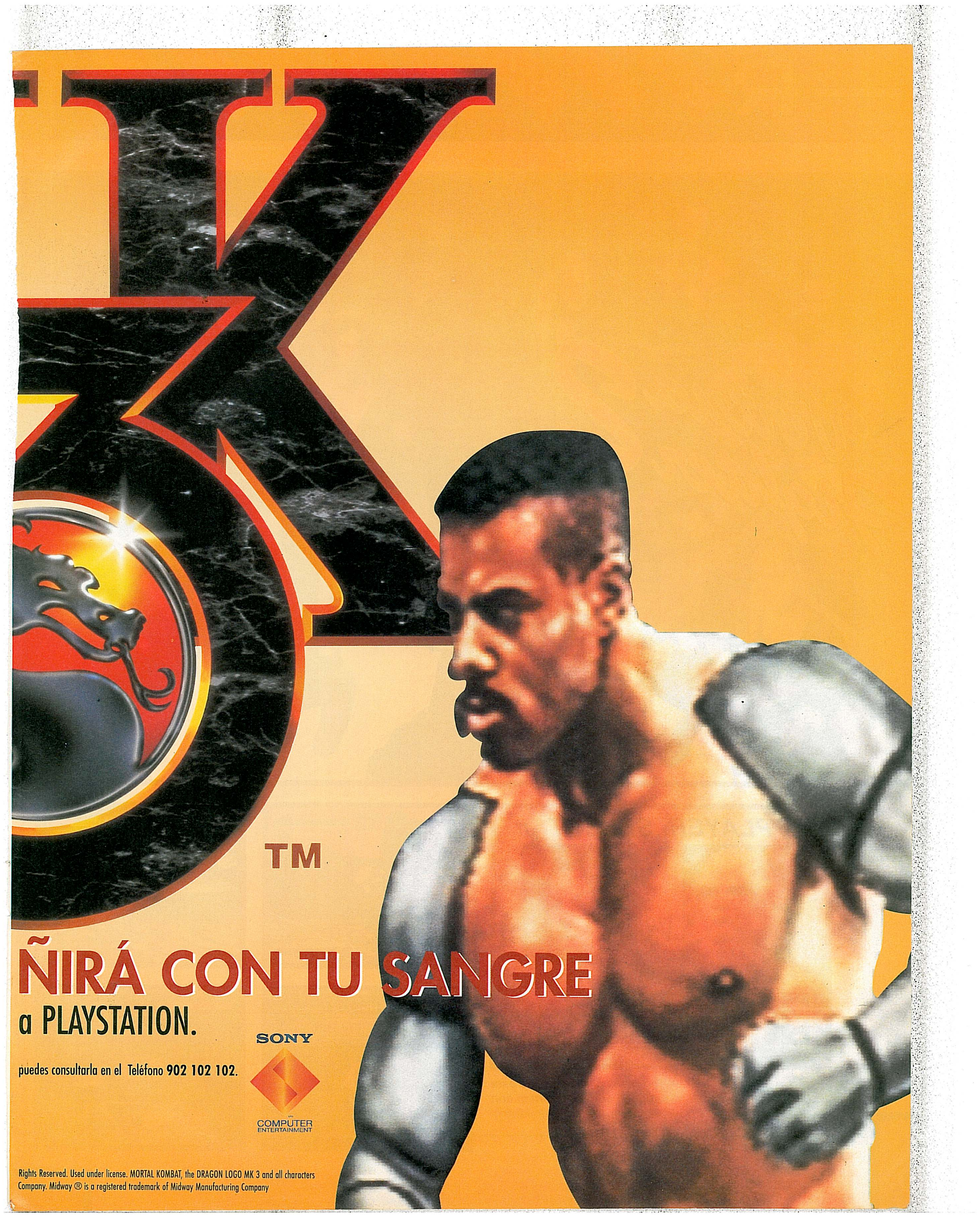




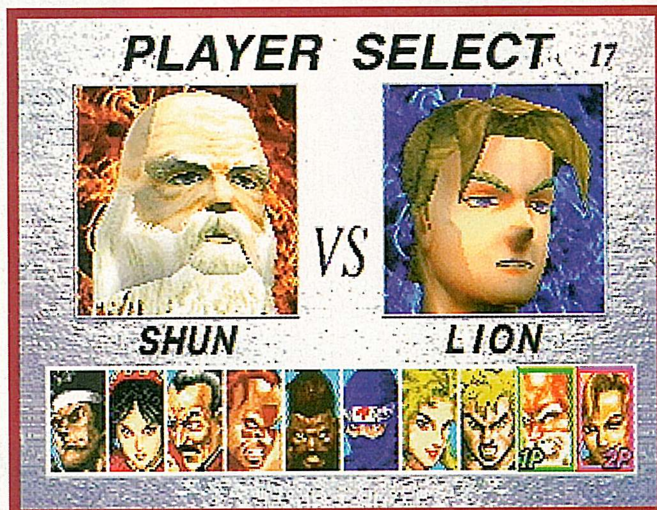
ECONOMICAS



SOCIEDAD ANTI
SOCIEDAD ANTI PLAYSTATION
PLAYSTATION
CENSURADO
LA PANTALLA SE TE
Exclusivo par
Cualquier duda que tengas sobre Playstation,
PlayStation
Mortal Kombat ® 3 © 1995 Midway Manufacturing Company. All names are trademarks pf Midway Manufacturing


TM
ÑIRÁ CON TU SANGRE
a PLAYSTATION.
puedes consultarla en el Teléfono 902 102 102.
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
Rights Reserved. Used under license. MORTAL KOMBAT, the DRAGON LOGO MK 3 and all characters
Company. Midway ® is a registered trademark of Midway Manufacturing Company

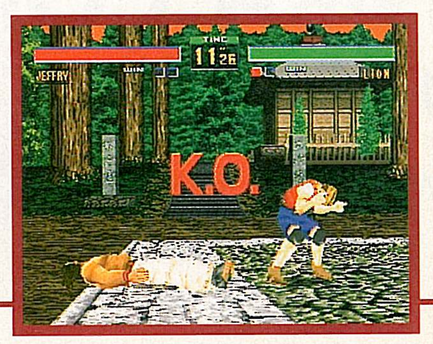
Virtua Fighter 2

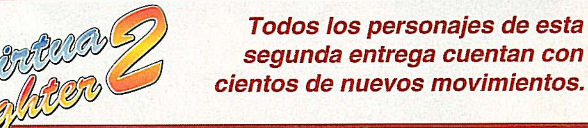










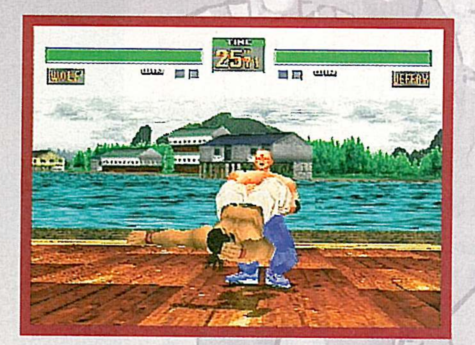


Todos los personajes de esta segunda entrega cuentan con cientos de nuevos movimientos.



LOS TITULOS ESTRELLA DE SEGA COBRAN VIDA POR FIN EN SATURN COMO LAS MEJORES VERSIONES DOMESTICADAS JAMAS CREADAS A PARTIR DE UNA COIN-OP

AM2 PONE DE LARGO SU NUEVO SISTEMA OPERATIVO

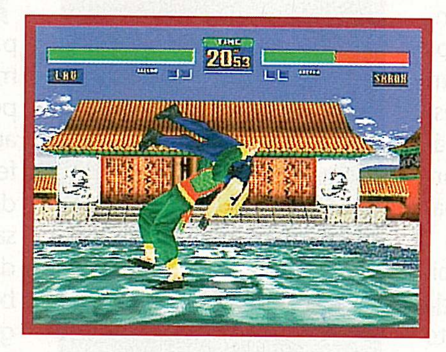


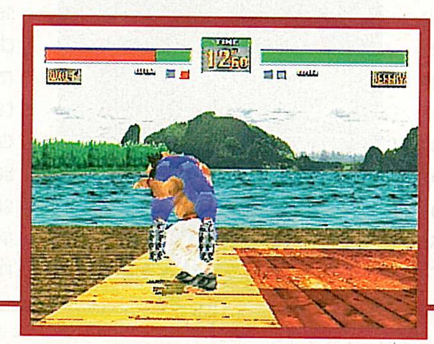
La realización de un título para las nuevas consolas requiere un conocimiento casi perfecto del sistema sobre el que se trabaja. Desconocerlo supone considerables pérdidas de calidad que, en la mayoría de los casos, conlleva un fracaso comercial del título producido. **AM2** nos demuestra con VIRTUA FIGHTER 2 y SEGA RALLY que el conocimiento adquirido en estos últimos meses ha cobrado el efecto deseado. La calidad de los títulos que protagonizan este reportaje pone de manifiesto la sabiduría del más laureado equipo de programación de **Sega**, así como las cualidades técnicas de ***Saturn*** que, hoy más que nunca, parecen no tener un límite conocido.





Por todos es sabido que hoy en día los lenguajes de alto nivel se han impuesto como estándar en la programación de videojuegos. El **C**, o más recientemente el **C++**, ha llegado a los sistemas de desarrollo de los programadores en sustitución del clásico y más bien tedioso ensamblador, lo que ha facilitado en gran medida la producción de unos programas que cada vez resultan mucho más complicados de realizar. Ahora bien, sin unas buenas librerías en las que tengan cabida potentes rutinas gráficas (programadas en ensamblador), es poco menos que imposible crear un juego con el mínimo nivel de calidad exigible. Aquí es donde entran en juego los famosos sistemas operativos de las nuevas consolas, que en ***Saturn*** se traducen en librerías para acceder al Photo CD, al Video MPEG, etc.

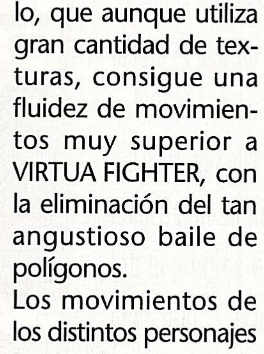




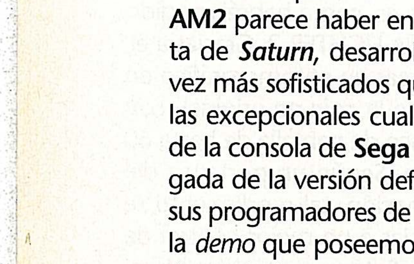
Pues bien, aquí encontramos la verdadera razón de ser de la parrafada que ha precedido a éstas líneas: el lanzamiento por parte de **AM2** de un nuevo sistema operativo que, según ellos, aprovecha casi en su totalidad las posibilidades de *hardware* de la ***Saturn***.
El primer programa que hace uso de este nuevo sistema operativo es, como habréis podido imaginar, este VIRTUA FIGHTER 2. Gracias a él, se ha conseguido crear un entorno gráfico en 3D muy similar al de la ***coin-op*** original, con frecuencias de refresco de pantalla de hasta 60 *frames* por segundo. Según un portavoz del equipo de programación, tal rendimiento se ha conseguido gracias a un mejor control de los varios *DSP* que la ***Saturn*** posee en su placa, aunque este mismo portavoz comentaba que hasta ahora no se habían utilizado la mayoría de estos procesadores en ningún otro juego.



Con la versión *beta* en nuestras manos, podemos asegurar que lo dicho es, a nuestro entender, totalmente cierto, con un único lunar, el de los fondos, que en la versión final presentará un aspecto totalmente idéntico a el de la máquina original. Con nuestros propios ojos hemos podido comprobar la suavidad de movimientos de este título, que aunque utiliza gran cantidad de texturas, consigue una fluidez de movimientos muy superior a VIRTUA FIGHTER, con la eliminación del tan angustioso baile de polígonos.



Los movimientos de los distintos personajes se mantienen con respecto a la primera parte de la saga, con la inclusión de cientos de nuevas animaciones para cada personaje que permitirán realizar *combos* mucho más espectaculares. En lo que respecta a las opciones específicas de *Saturn*, cabe destacar un par de nuevas opciones como *Ranking Mode* o *Expert Mode*, que permitirán, respectivamente, estudiar los movimientos de cada personaje y enfrentarnos a nuestros contrincantes en un nivel de dificultad especial. Dichas opciones se añadiran a las ya clásicas que todos los juegos poseen, conformando uno de los títulos estrella de **Sega** para esta temporada.



AM2 parece haber entrado por fin en la órbita de *Saturn*, desarrollando programas cada vez más sofisticados que ponen de manifiesto las excepcionales cualidades que el *hardware* de la consola de **Sega** posee. Esperamos la llegada de la versión defintiva con la palabra de sus programadores de que será aun mejor que la *demo* que poseemos. Con ella en la mano, de verdad que nos parece casi imposible que ésta pueda ser superada. Sólo habrá que esperar un tiempo.





El excepcional título de **AM3** toma vida en una no menos especial versión para ***Saturn*** que hará las delicias de todos los usuarios. Si DAYTONA no consiguió explotar al máximo las cualidades técnicas de la consola de **Sega**, SEGA RALLY parece haber superado éstas con unos resultados que, en esta versión *beta*, nos dejan con la boca abierta. Y es que las similitudes entre la ***coin-op*** original y esta adaptación son, simplemente, sorprendentes.

SEGA APUESTA POR LA VELOCIDAD

De el mismo padre y de la misma madre que VIRTUA FIGHTER 2, nace este SEGA RALLY, que a buen seguro levantará las pasiones de los adictos a la conducción. Este es el segundo título que hace uso del nuevo sistema operativo creado por **AM2**, algo que queda claramente de manifiesto cuando se comprueba la excelente realización gráfica que muestra la versión *beta* que obra en nuestro poder. Comparado con la anterior producción automovilística de **Sega** para su *Saturn*, las diferencias son simplemente abismales. Del modo de baja resolución de DAYTONA se ha pasado a un modo de alta en el que la definición de las texturas es el máximo beneficiado. La brusquedad de movimientos del clásico de **Sega** se ha suprimido, y en su lugar se ha conseguido mantener una magnífica frecuencia de refresco de pantalla que alcanza los 60 *frames* por segundo, cifra ideal para la representación de vídeo con la máxima fluidez. En cuanto a las texturas se han aplicado interesantes rutinas que realizan un suavizado muy similiar a los que encontramos en la versión original, lo que permite la creación de escenarios mucho más realistas que además resultan

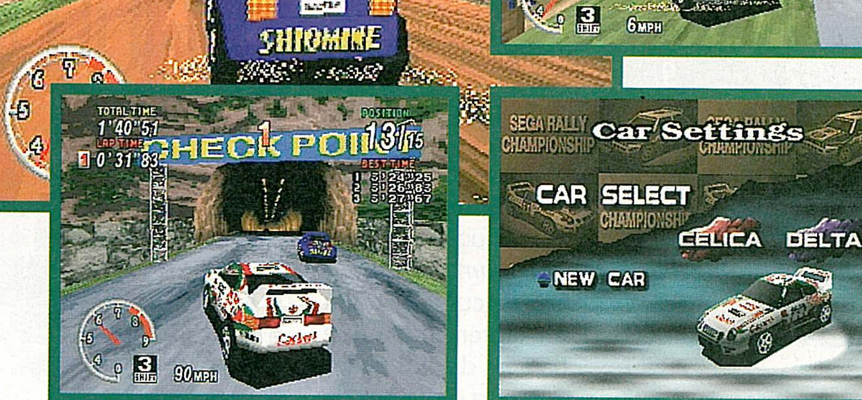








EL NUEVO SISTEMA OPERATIVO DE DESARROLLADO POR AM2 PERMITE UNOS RESULTADOS QUE HASTA HACE POCO TIEMPO RESULTABAN IMPESABLES

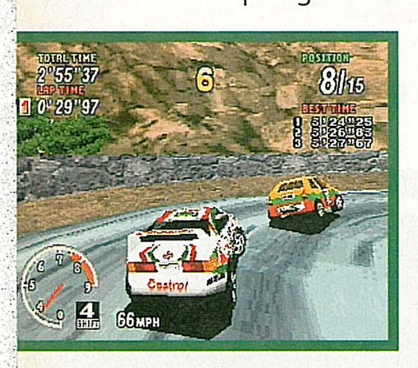


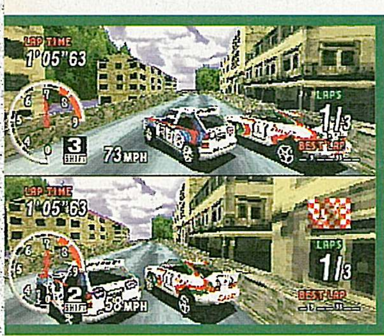
agradables a la vista. Continuando con el aspecto gráfico, hemos podido observar una realización que se acerca de una forma casi perfecta a la ***coin-op***, aunque aún se perciben ciertas carencias que se acentúan cuando nos fijamos en las texturas de los vehículos contrincantes. De cualquier forma, son pequeños *bugs* que en la versión final serán suprimidos.

Las opciones se han ampliado considerablemente para permitir un uso más personalizado al usuario. Así, además del lógico modo *arcade* que emula el funcionamiento de la ***coin-op***



original, se han incluido nuevas características que permitirán competir en modos como el *Time Attack* o, el más revolucionario, un excepcional sistema de juego en el que dos jugadores competirán en la misma pantalla. De este modo podemos destacar la increíble suavidad que sigue manteniendo esta modalidad de juego, lo que demuestra claramente que ***Saturn*** va más que sobrada incluso cuando debe representar escenarios tan complicados como los de SEGA RALLY.







Otras de las opciones más llamativas que podremos encontrar en la versión ***Saturn*** es la concerniente a la creación de vehículos personalizados, lo que nos permitirá elegir entre múltiples modelos de de automóviles aunque siempre bajo la carrocería del Lancia Delta Integrale o el Toyota Celica. Ante la escasez de circuitos del juego, tan sólo tres, debemos mencionar el cuarto circuito que aparecerá ante nosotros cuando finalicemos los tres tramos en primer lugar en el modo *Championship*. A este circuito se unirá un tercer coche que hará las delicias de los fanáticos de este título. Como ya os hemos dicho, es tan sólo una versión *beta* la que hemos tenido la ocasión de ojear, lo que da una buena muestra de lo que podrá ser el título definitivo una vez que el equipo de programación **AM2** aplique las mejoras que pongan el punto final a este proyecto.

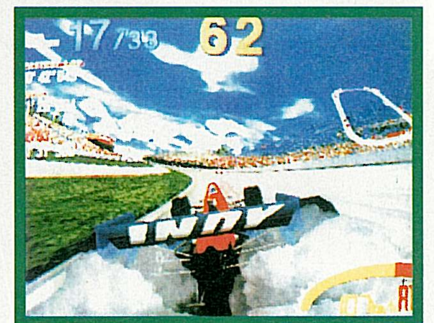
En fín, que tras pequeños resbalones, **Sega** se está cubriendo de gloría con unos títulos que dejan en el más absoluto de los ridículos las posibles quejas que los medios especializados hayan podido formular. Si todos los títulos son como éste, mucho nos tememos mucho que ***Saturn*** va a poder escribir páginas muy brillantes en la historia del videojuego.











COIN-OP DE SEGA: UNA REVOLUCION CONSTANTE



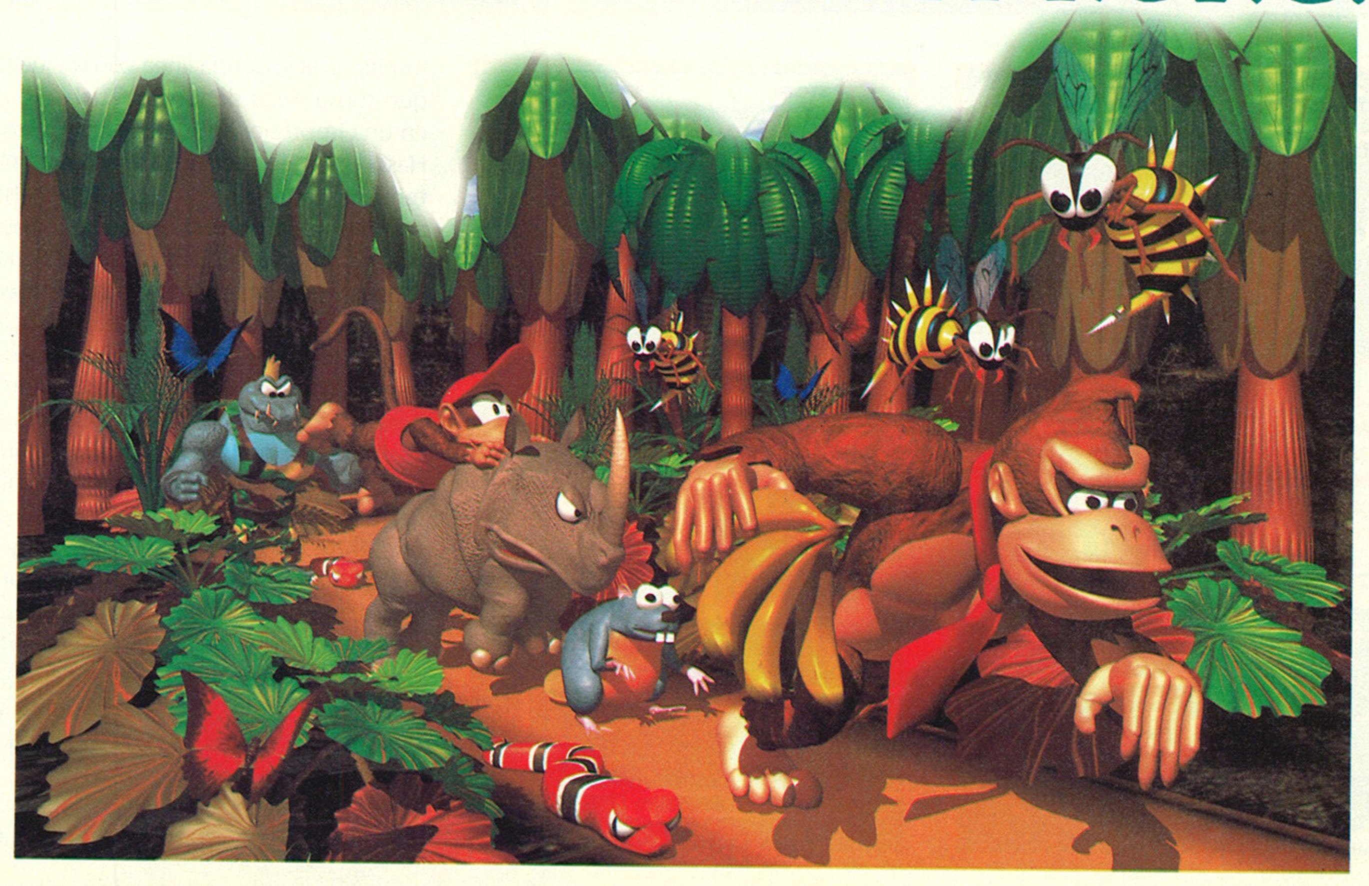
El pistoletazo de salida en la fiebre de los polígonos lo dió el tan traido y llevado VIRTUA RACING, aunque no fue hasta DAYTONA cuando este sistema explotó de una manera definitiva. Tras este último llegó **SEGA RALLY**, el juego que nos ocupa, aunque el máximo exponente de la compañía se llama INDY 500. Los tres primeros títulos ya han pasado por las distintas consolas, aunque en poco tiempo esperamos que **Sega** realice una nueva y espléndida versión del mentado INDY 500.



SALTASTE DE BARRIL EN BARRIL.
VIAJASTE EN VAGONETA
POR LAS MINAS.
NINGUNA FASE OCULTA SE TE
HABIA ESCAPADO.
Y ACABASTE CON KING K.ROOL
EN EL GALEON PIRATA.

PUES BIEN.

HEMOS ENCONTRADO ALGO
TODAVIA MAS DIVERTIDO QUE
JUGAR CON DONKEY KONG.





El fútbol siempre ha sido uno de los deportes con más aceptación entre los usuarios .













El deporte rey invade los nuevos soportes utilizando una doble estrategia. Por un lado se encuentran aquellos que intentan aprovechar el éxito de sus antecesores para 16 *bits*, como es el caso de las versiones de FIFA SOCCER para ***3DO*** y para ***32X***. En un segundo grupo se encuentran las compañías que buscan fórmulas novedosas para sus lanzamientos, como WINNING ELEVEN para ***PlayStation***, y VIRTUA SOCCER para ***Saturn***. Con este nuevo compacto se

ACTUA SOCCER









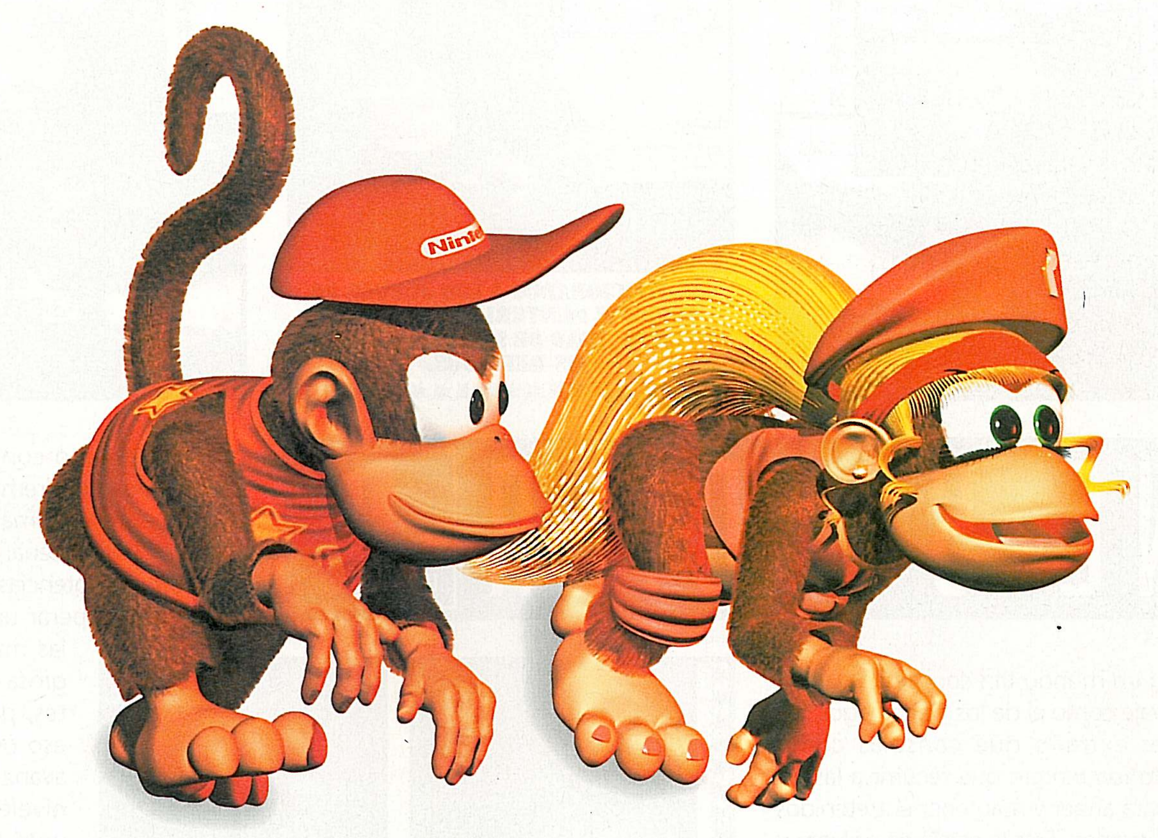
Las cualidades técnicas de este lanzamiento están acorde con las cualidades de los nuevos sistemas.

Un histérico narrador llamará a cada uno de los distintos jugadores por su verdadero nombre.

mantiene la segunda línea con un juego, que como viene siendo habitual, se basa en una impresionante puesta en escena. Hasta diez perspectivas diferentes permiten una variedad visual perfectamente complementada con unos alucinantes efectos de sonido. Dentro de estos últimos hay que destacar la voz del comentarista, que al narrar el partido menciona los nombres de los jugadores. Además, como las 44 selecciones incluidas presentan jugadores reales, pueden escucharse los nombres de Caminero, Guerrero o Bebeto, por poner un ejemplo. Por otra parte **Gremlin** busca un equilibrio entre la espectacularidad visual y la jugabilidad, utilizando para controlar a los jugadores tan sólo dos botones. El segundo simulador de fútbol para ***PlayStation***, que también va a ser versionado para ***PC***, tiene todos los alicientes para ser uno de los bombazos de la temporada. El tiempo lo dirá.

CHIP & CE

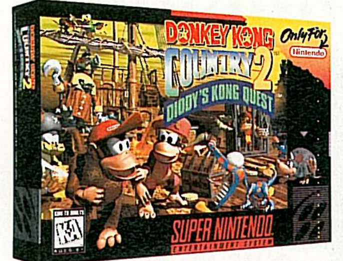
SALIR EN SU BUSCA



DONKEY KONG COUNTRY 2.

LA LEYENDA CONTINUA.

¿RECUERDAS LO QUE TE DIVERTISTE JUNTO A DONKEY KONG? PUES NO ES NADA COMPARADO A LO QUE SERA SALIR EN SU BUSCA EN DONKEY KONG COUNTRY 2. EN EL, EL MITICO GORILA ESTA SECUESTRADO Y DIDDY TENDRA LA MISION DE RESCATARLE. PARA ELLO CONTARA CON LA INESTIMABLE AYUDA DE LA MONA DIXIE. AMBOS TENDRAN QUE SUPERAR MAS DE 100 NIVELES. RECORRERAN NUEVOS ESCENARIOS. CONTARAN CON NUEVOS AMIGOS QUE LES ECHARAN UNA MANO Y NUEVOS ENEMIGOS QUE SE LO PONDRAN MAS DIFICIL. Y TODO EN UN JUEGO QUE TE VOLVERA A DEMOSTRAR QUE LOS 16 BITS SE HAN MULTIPLICADO POR DOS. ASI ES EL NUEVO TRABAJO DE SILICON GRAPHICS Y RAREWARE EN EXCLUSIVA PARA NINTENDO. PARA QUE LA LEYENDA CONTINUE... Y ESO NO ES TODO, PORQUE TAMBIEN PUEDES DISFRUTAR DE ESTE MAGNIFICO JUEGO EN LA VERSION PARA GAMEBOY: DONKEY KONG LAND.





TAPSA

Club Nintendo ¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos, llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

Nintendo®

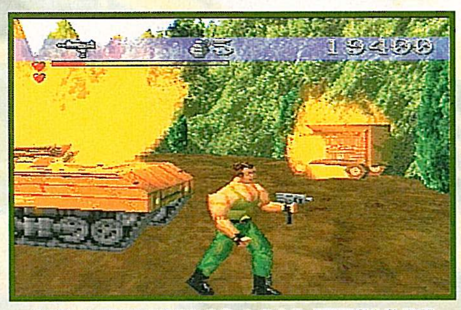
Nintendo España, S.A.
Paseo de la Castellana, 39 - 28046 Madrid

SUPER NUEVO

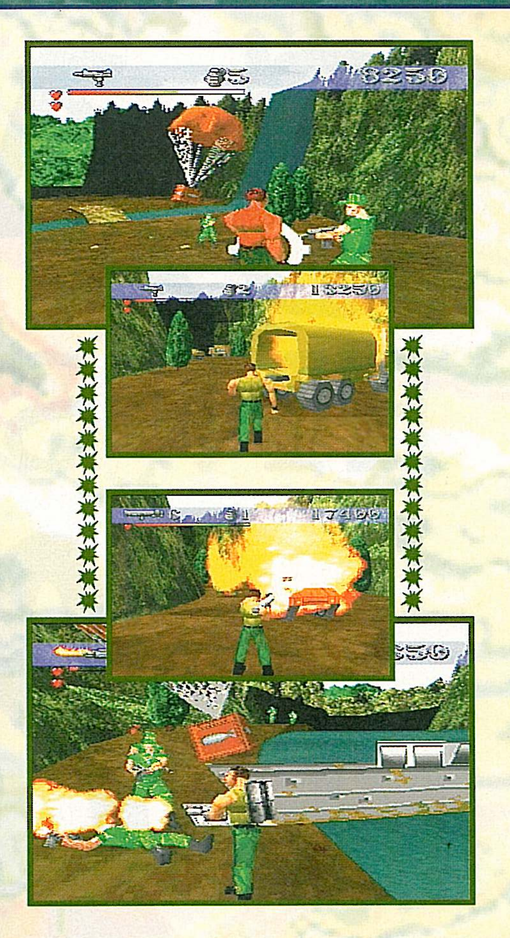


LONE SOLDIER TIENE UN ARGUMENTO Y FILOSOFIA QUE PODRIA FIRMAR EL MISMISIMO RAMBO: UNO CONTRA TODOS Y TODOS CONTRA UNO.





LOS AFICIONADOS A LOS JUEGOS DE ACCION Y PUNTERIA TENDRAN LA OPORTUNIDAD DE PONER A PRUEBA SUS REFLEJOS.



LONE SOLDIER

PlayStation

En un mundo tan competitivo y salvaje como el de los videojuegos, no es extraño que consolas como *PlayStation* tengan que recurrir a las armas para atraer y mantener entretenidos a sus usuarios. Tras la estela de pólvora y fuego dejada por LOADED, llega ahora **LONE SOLDIER** de la compañía **Tempest Software**, un videojuego en el que nos encarnaremos en el pellejo de un experimentado marine con los aires y modos de mismísimo Rambo. Cambiando para esta ocasión el lema de los tres mosqueteros a «uno contra todos y todos contra uno», tendremos que hacer frente a un ejército formado por cientos de soldados y un arsenal sólo al alcance de las dos superpotencias. Nuestro objetivo final será recuperar un misil nuclear de las manos de una peligrosa banda de maleantes, pero antes de que eso ocurra deberemos avanzar por un sinfín de niveles coronados con unos monstruosos y gigantescos jefes de final de fase. Se podría decir que **LONE SOLDIER** es la adaptación libre de programas como COMMANDO, RAMBO, GREEN BERET o MERCS a las posibilidades técnicas que nos ofrecen los nuevos sistemas. Aquel concepto de juego que triunfó du-

ENEMIGO FINAL



INTROS



Además de una larguísima y espectacular intro inicial, LONE SOLDIER cuenta con otras cuantas, del mismo estilo y proporciones, al principio de cada fase. Aunque todos sabemos que no es un aspecto fundamental del juego, estos detalles son de agradecer.





OPCIONES



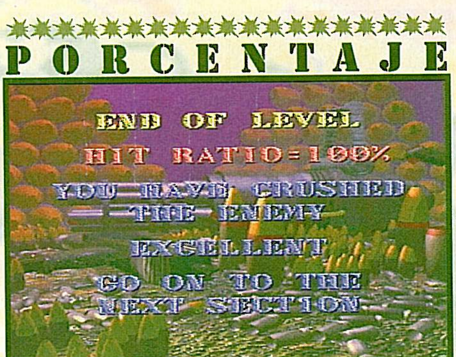


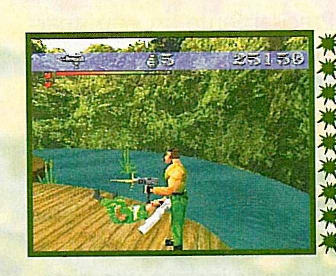
rante casi una década, llega hoy hasta nosotros desde una prespectiva totalmente diferente en la que las 3D ocupan un lugar preponderante. El resultado es muy convincente. El personaje, de unas dimensiones considerables, se mueve con total libertad dentro de unos espectaculares y grandiosos escenarios repletos de elementos y detalles realistas. Una buena animación de los personajes, efectos sonoros y visuales de primer orden y una acción creciente nos mantendrán en vilo durante toda la partida. Si hacemos caso de los programadores, esta versión inacabada, en la que faltan elementos fundamentales en el juego, es sólo un aperitivo bastante incompleto de lo que será este potente programa. En próximos números de **SUPER JUEGOS** podremos confirmaros si esta advertencia da para convertirlo en uno de los juegos más interesantes del catálogo de ***PlayStation.***



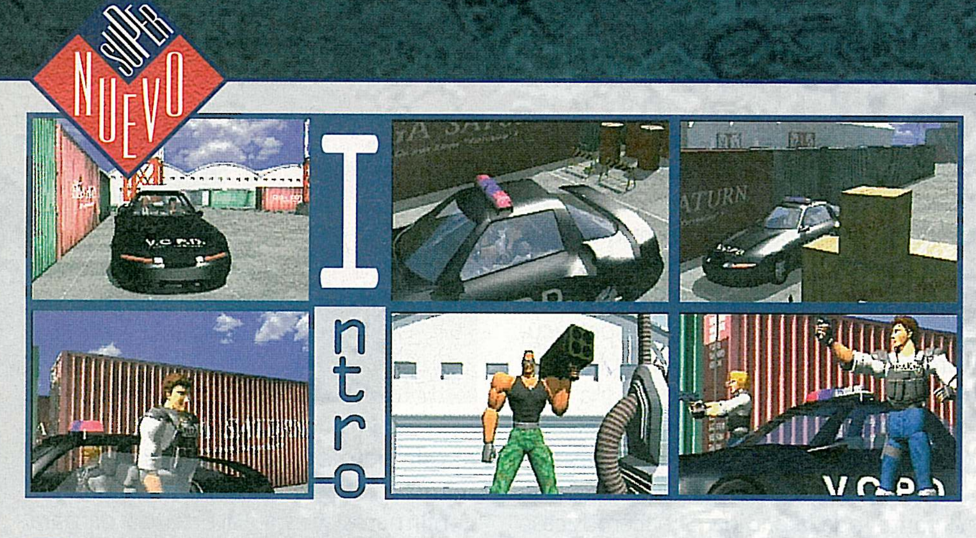
DE LUCAR

PORCENTAJE









Intro

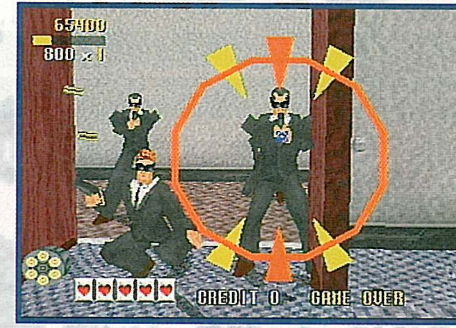


El mes pasado tuvisteis la oportunidad de contemplar las primeras imágenes de uno de los arcades emblemáticos de **Sega**. En la *preview* anterior pudimos comprobar el parecido más que notable con la máquina original. Ahora, con la versión final en la mano, podemos afirmaros que la supera con creces. No sólo no desaparece ni un polígono, sino que las texturas son exactas al original. El juego cuenta con una nueva opción que no formaba parte de la máquina, la de entrenamiento, que nos permitirá afinar nuestra puntería en el salón de tiro al blanco de la policia. Allí deberemos hacer un porcentaje de tiros mínimo, y una vez logrado pasaremos al siguiente salón de tiro, en el que nuestros objetivos se moverán con mayor rapidez y dificultad. Precisamente en este apartado reside uno de las opciones más divertidas del juego, ya que también podremos competir contra todos los personajes de la máquina.

Además, el CD cuenta con una *intro* adicional animada por una estación **Silicon Graphics** como es habitual en estas consolas . Con el juego se incluye una pistola que es practicamente idéntica a las utilizadas en la máquina, teniendo opción de adquirir otra más para enfrentarnos con nuestro mejor amigo. El mes que viene, por fín, conoceréis todos los secretos de esta fenomenal y sorprendente conversión.

THE PUNISHER





VIRTUA COP









1ª fase

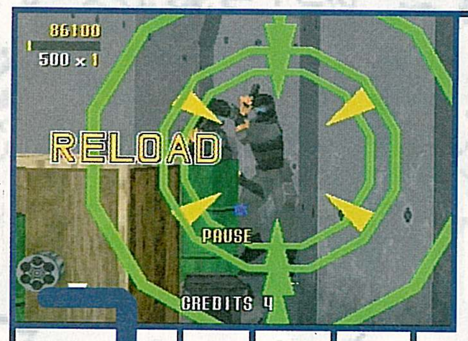
Es la primera toma de contacto con el crudo y violento mundo de las calles de Tokio. The Elf y Asikitanga se enfrentan a la banda más temible de los Yakuza; los *Product Manager*, dispuestos a terminar con todo bicho viviente sin que ésto les impida contestar a su móvil.



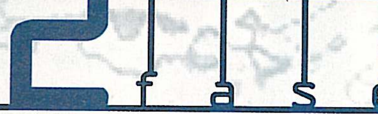




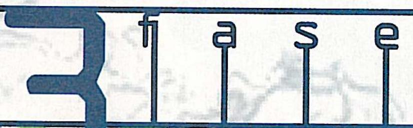
TRAINING







Esta fábrica de armamento es una tapadera. En realidad estamos ante una distribuidora ilegal de *Tupperware*. Aquí nos encontraremos con unos enemigos más empeñados en destrozar el contenido de la fábrica que en acabar con nuestras vidas.



En este edificio se encuentra el apartamento que comparte el Supergolfo con una tribu Masai. Además, está decorado con un pésimo gusto. Será todo un placer para nosotros destrozar el mobiliario. El jefe de los decoradores quiere matarnos a todos.









Nina Williams

SI BAJAS LA GUARDIA, ÉSTA SERÁ TU ÚLTIMA PARTIDA.



Paul Phoenix

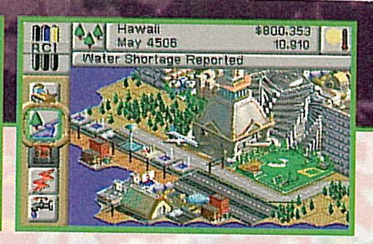


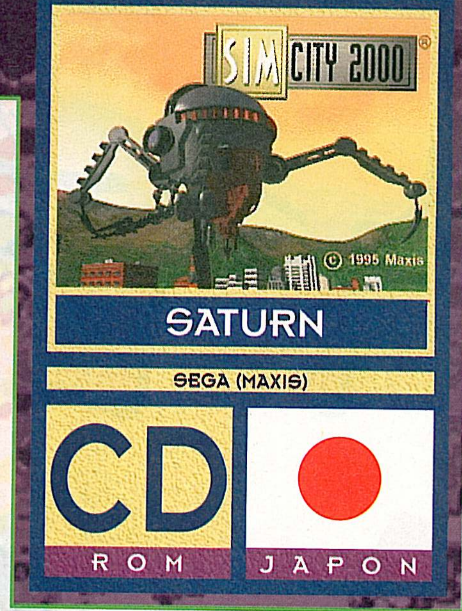
Kazuya Mishima











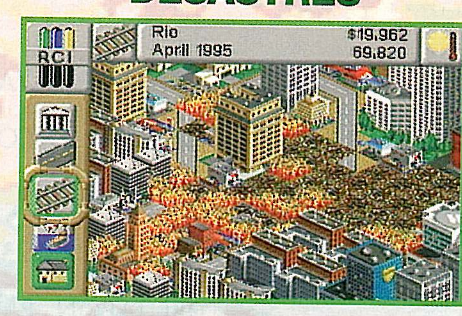
SIM CITY 2000

Además de crear nuestra ciudad, podremos elegir entre muchos de los escenarios que acompañan al juego.

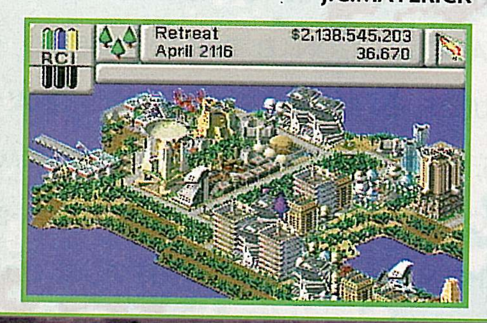
Basta ya de patadas, tiros y destrucción. Llega la hora de hacer algo constructivo con nuestra *Saturn*. Y que mejor que emular a Alvarez del Manzano o Pascual Maragall en la difícil labor de dirigir una gran ciudad con este SIM CITY 2000, buque insignia de la compañía Maxis. Mejores gráficos y muchas más posibilidades es lo que se nos promete. Atentos.

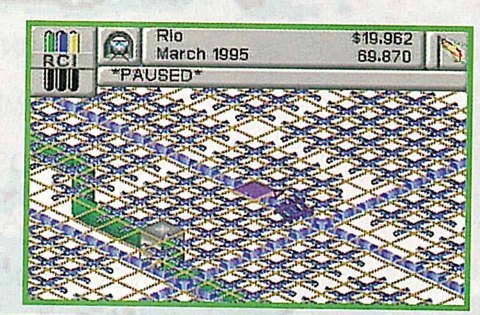
J.C.MAYERICK

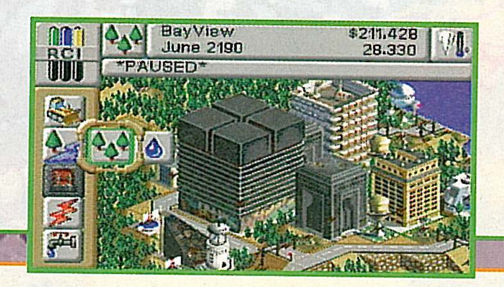
DESASTRES











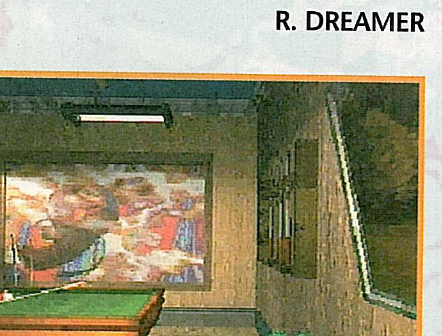
LA MANSION DE LAS ALMAS OLVIDADDAS



Nacido a imagen y semejanza de **7th GUEST, YUMEMI MANSION** supuso una grata sorpresa para ***Mega CD***. Casi un año después asistimos a la continuación de tan terrorífica historia. **LA MANSION DE LAS ALMAS OLVIDADAS** es el nombre que recibirá en España este juego para ***Saturn*** doblado al castellano.

R. DREAMER

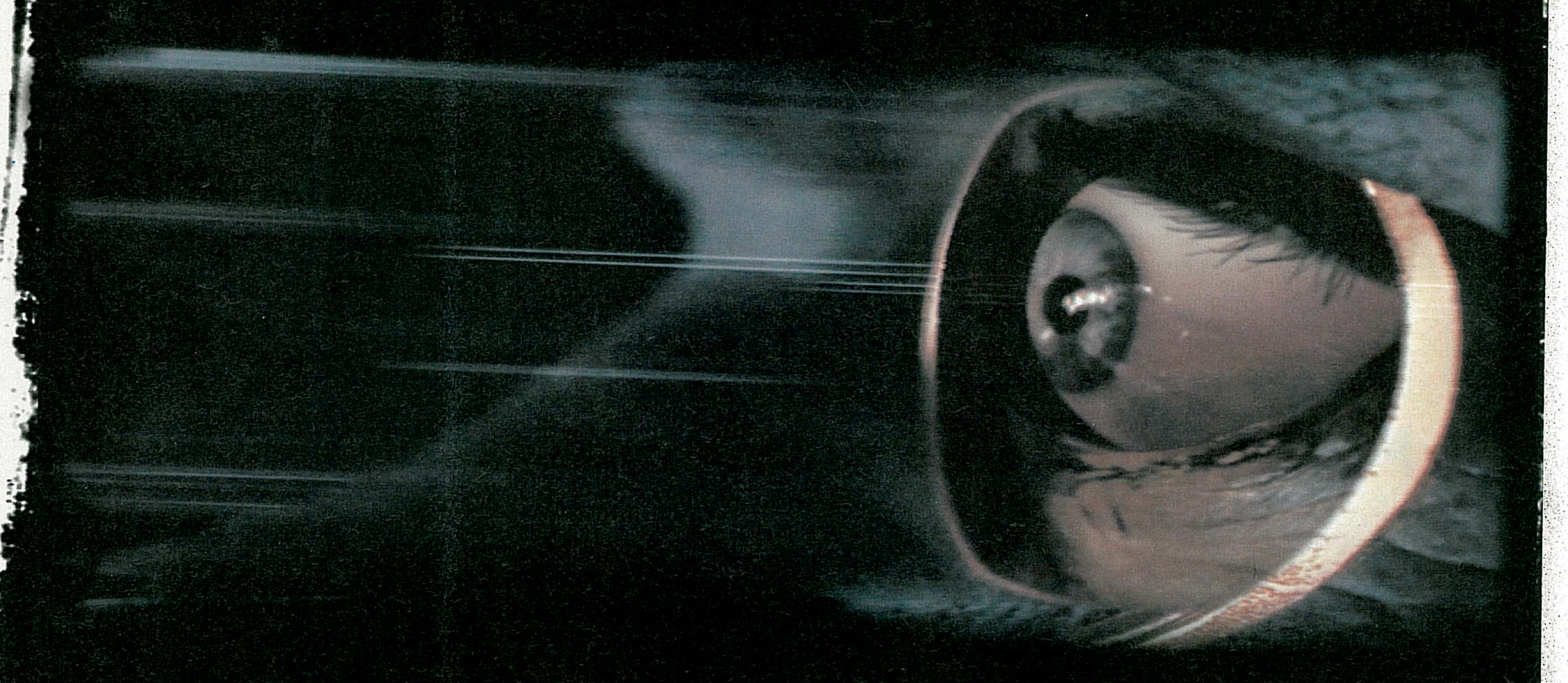












Hazte donante de órganos

Entrega tu corazón al ritmo cardiaco de los juegos más frenéticos del mercado. Virtua Cop, Sega Rally y Virtua Fighter 2 te llevarán al borde del infarto.

Déjate los oidos con la calidad del reproductor de Audio CD, y sácate los ojos recreándote con tus fotos y películas favoritas, gracias a los sistemas de FOTO y VIDEO CD.

Si crees que vale un riñón, no hará falta que te dejes la piel comprobando que por el mismo precio, Sega Saturn es muchísimo más completa y avanzada que el resto.

Recuerda, si no tienes una Sega Saturn, tus órganos no sirven para nada.





CIRCUITOS

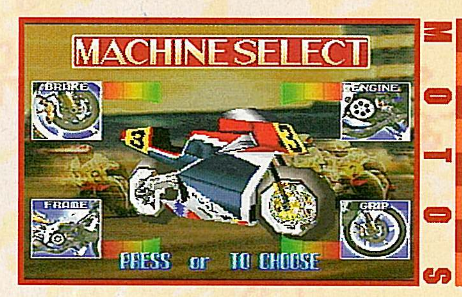


OPCIONES





BOXES



MOTOS



PRESENTACION







HANG ON GP'95

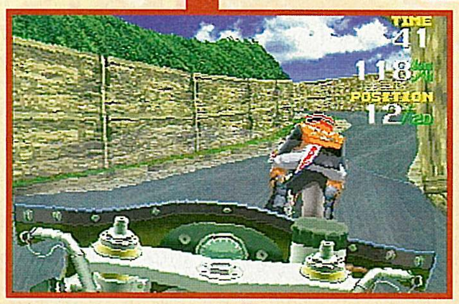
SEGA SATURN

Sega apuesta por la velocidad con el lanzamiento, junto al emblemático SEGA RALLY, de un programa basado en el motociclismo. De esta forma se produce el debut de ***Saturn*** en una disciplina que cuenta con representantes en la mayor parte de los nuevos soportes, (ROAD RASH para ***3DO***, SUPER MOTOCROSS para ***Mega Drive 32X***, y SUPER BURNOUT para ***Jaguar***). La entrega del clásico **HANG ON** para ***Saturn*** llega después de haber logrado un impresionante éxito en sus diferentes versiones para todas las consolas de la compañía. **HANG ON GP´95** se centra en el mundo de la alta competición, aunque los escenarios no reflejen trazados reales. Concretamente aparecen seis circuitos, pero hay que tener en cuenta que tres de ellos lo único que hacen es añadir algunos tramos nuevos. El detalle en los diferentes elementos que rodean las carreteras y, sobre todo, la movilidad de las motocicletas son dos de las características que saltan de forma inmediata a la vista. Tres perspectivas diferentes, una de ellas la utilizada inicialmente en la recreativa, permiten una gran espectacularidad visual. También se ha tomado de la recreativa el clásico sistema de tiempo prorrogado para continuar, también utilizado en el mencionado **SEGA RALLY**.

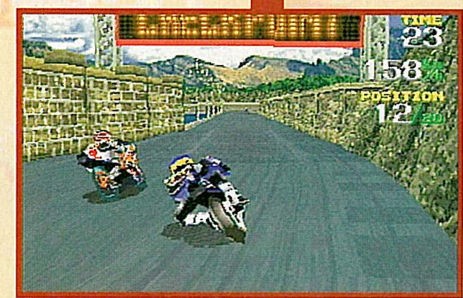
CHIP & CE

PERSPECTIVAS

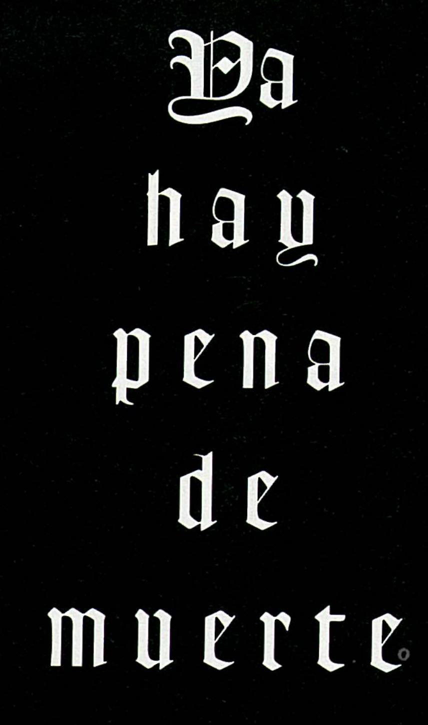
HANG ON para *Sega Saturn* ofrece tres perspectivas, todas ellas increíblemente logradas y de gran jugabilidad.







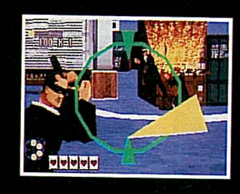

SEGA the
GAME is NEVER
Over.


Ya
hay
pena
de
muerte


VIRTUA
COP

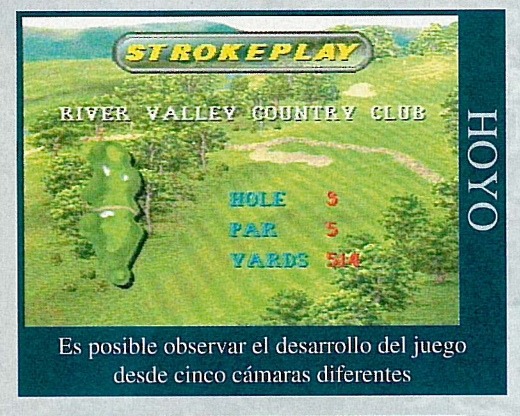






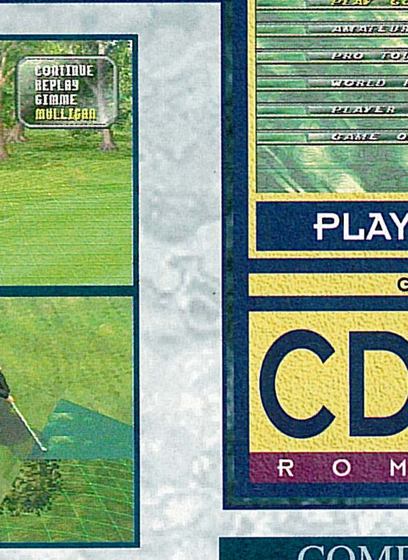

SEGA
SATURN
PELIGROSAMENTE
REAL





Es posible observar el desarrollo del juego desde cinco cámaras diferentes





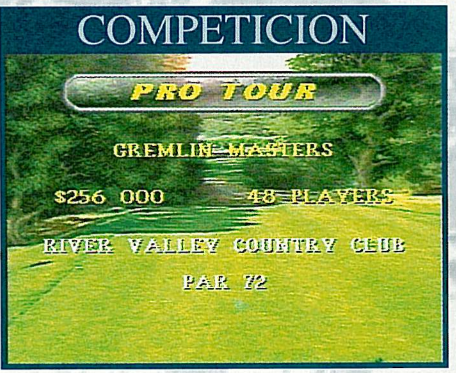


PALOS





COMPETICION

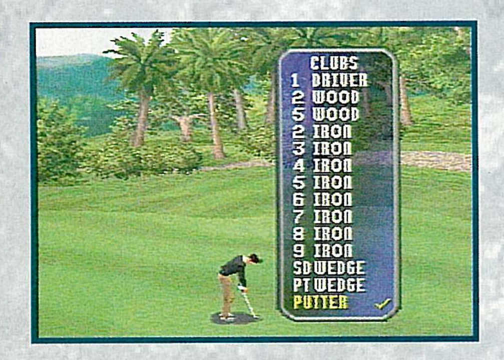


ACTUA GOLF



El golf debuta en ***PlayStation*** después de haber hecho su aparición en ***Mega Drive 32X*** con GOLF MAGAZINE 36 GREAT HOLES, y en ***Saturn*** con PEBBLE BEACH GOLF LINKS. **ACTUA GOLF**, mantiene los esquemas que caracterizan a este género, aunque añade grandes dosis de espectacularidad. En este aspecto, aunque no incorpora imágenes reales, ofrece una amplia variedad de vistas que permiten observar los golpes desde diversas perspectivas. Además, es posible modificar el ángulo de inclinación de las cinco cámaras situadas a lo largo de los hoyos. La animación de los jugadores ha sido otro de los aspectos en los que **Gremlin** ha puesto mayor cuidado. El sistema de precisión utilizado para golpear la pelota no dista mucho del utilizado habitualmente, lo mismo que ocurre con la amplia variedad de palos, las competiciones y las redes en el *green*. Las posibilidades de los nuevos soportes son sin duda un buen reclamo para que compañías como **Gremlin** se decidan a apostar en el terreno deportivo.

CHIP & CE





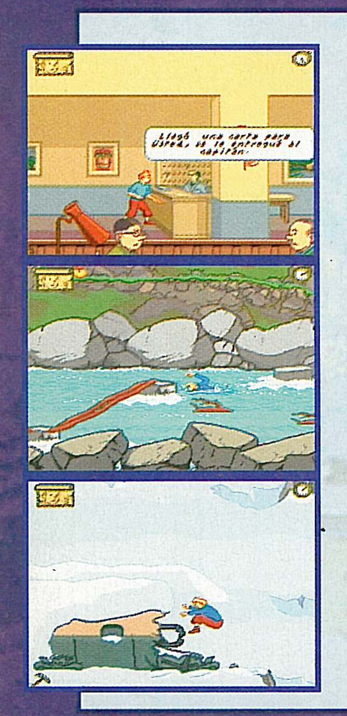
SUPER NUEVO



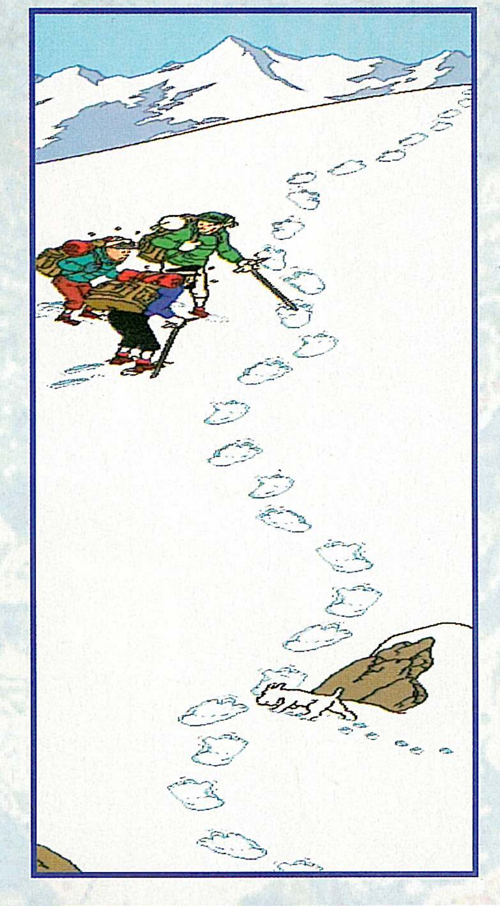




TINTIN EN EL TIBET

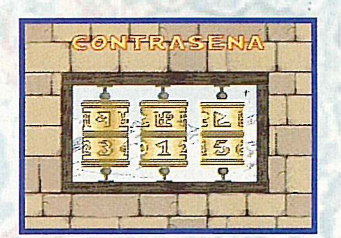


El inolvidable personaje creado por Hergè, y protagonista de historias tan apasionantes como OBJETIVO LA LUNA o EL ASUNTO TORNASOL, apuesta de una vez por todas por las consolas de 16 *bits*, en la que es su primera incursión en el mundo de ***Super Nintendo***. Para la ocasión, y lamentándolo mucho, se ha tomado el argumento de la que, para muchos, es la más floja historia creada por el dibujante belga: **TINTIN EN EL TIBET**. De este juego destacará, ante todo, la palpable similitud existente entre el comic belga y los gráficos creados por sus diseñadores, que respetan la esencia original hasta el punto de crear estupendas viñetas a partir de los propios escenarios del juego. En él se mezclarán, además, pequeñas dosis de aventura, ya que TINTIN deberá inter-





Antes de acceder a la pantalla de presentación, una interesante tira gráfica se presentará ante nosotros a modo de intro. En ella tendremos la oportunidad de comprobar la excepcional calidad gráfica de todo el juego.

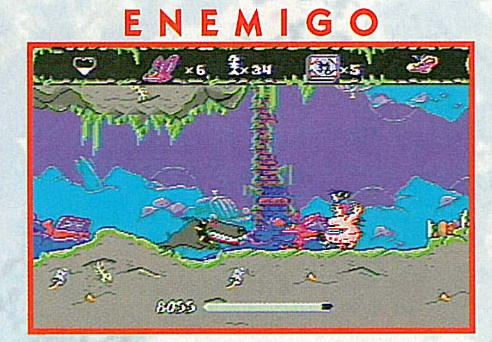


REAL MONSTERS

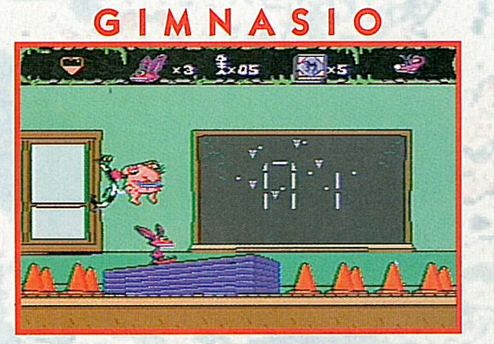
Los tres personajes que protagonizan esta última producción de **Viacom** para ***Mega Drive y SNES*** son, en realidad, el verdadero alma de una exitosa serie de televisión que actualmente se emite en nuestro país. El juego mantiene gráficamente la misma tónica que en la actualidad siguen las producciones norteamericanas de animación, esto es, fondos poco cuidados y personajes que, en la mayoría de los casos, resultan bastante desagradables. REN & STIMPY y LOS SIMPSON, aunque esta última en menor medida, son una buena muestra de la tendencia reinante hoy en día en el mundo de las series de animación. Es lo único que podemos comentar ahora mismo sobre este título: la fidelidad que mantiene con respecto a la serie original. El resto, como era de prever, habrá que esperar para verlo.

J.C.MAYERICK

ENEMIGO



GIMNASIO

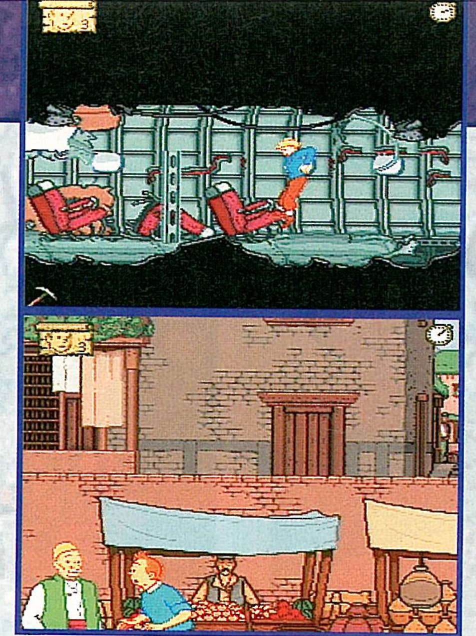




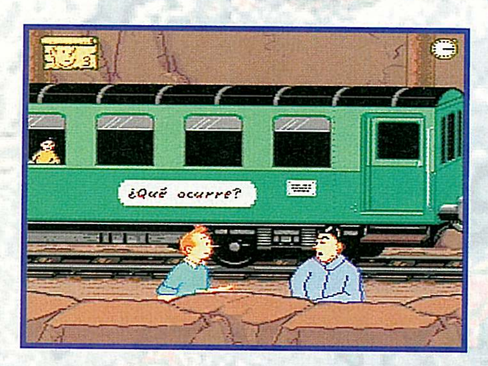








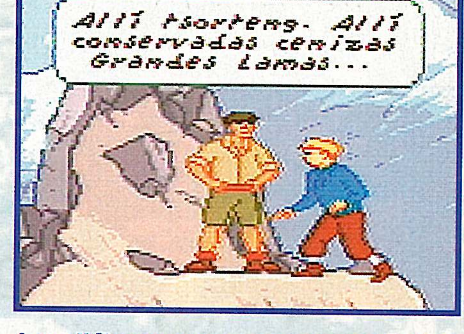




TINTIN podrá moverse por dos planos distintos en los que, además de saltar y realizar todo tipo de acciones, hablará con otros personajes.

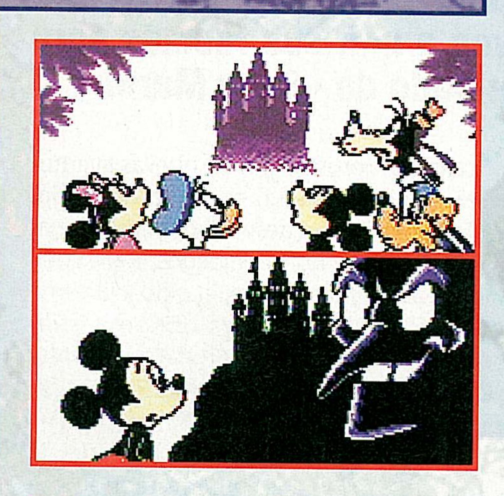
cambiar alguna que otra palabra con los distintos personajes del juego, buscando así pequeñas pistas que le permitan finalizar la aventura. Mención especial merece la fase de la escalada, un nivel especial en el que TINTIN y el capitán deberán encaramarse a lo alto de una montaña subiendo por una lisa pared de roca. En breve os comentaremos todos los pormenores del que promete ser uno de los juegos estrella de la compañía gala para estas navidades.

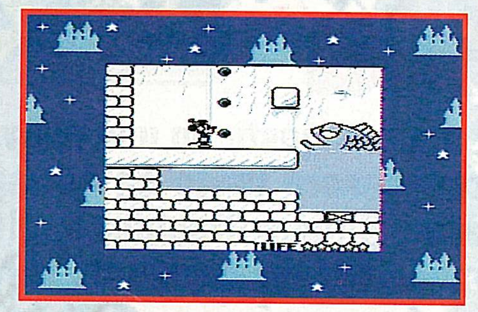
J.C.MAYERICK

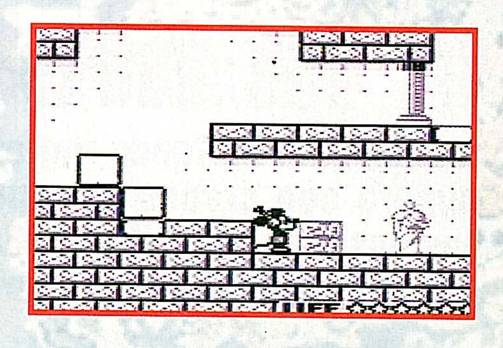


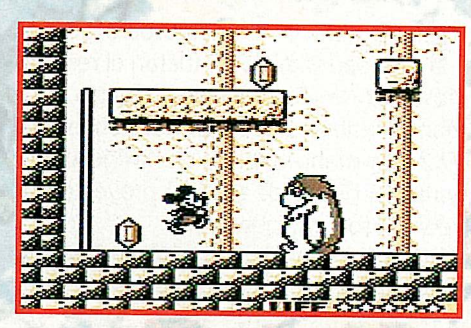
Los diálogos que se nos presentarán a lo largo de la aventura son una fiel reproducción de las viñetas del comic protagonizado por TINTIN.

MICKEY MOUSE V



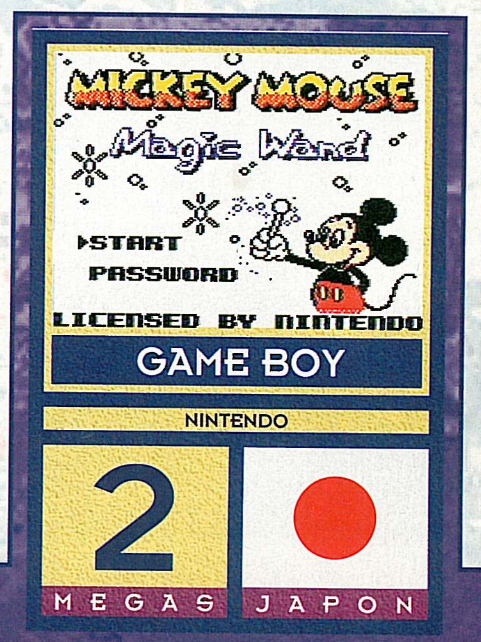


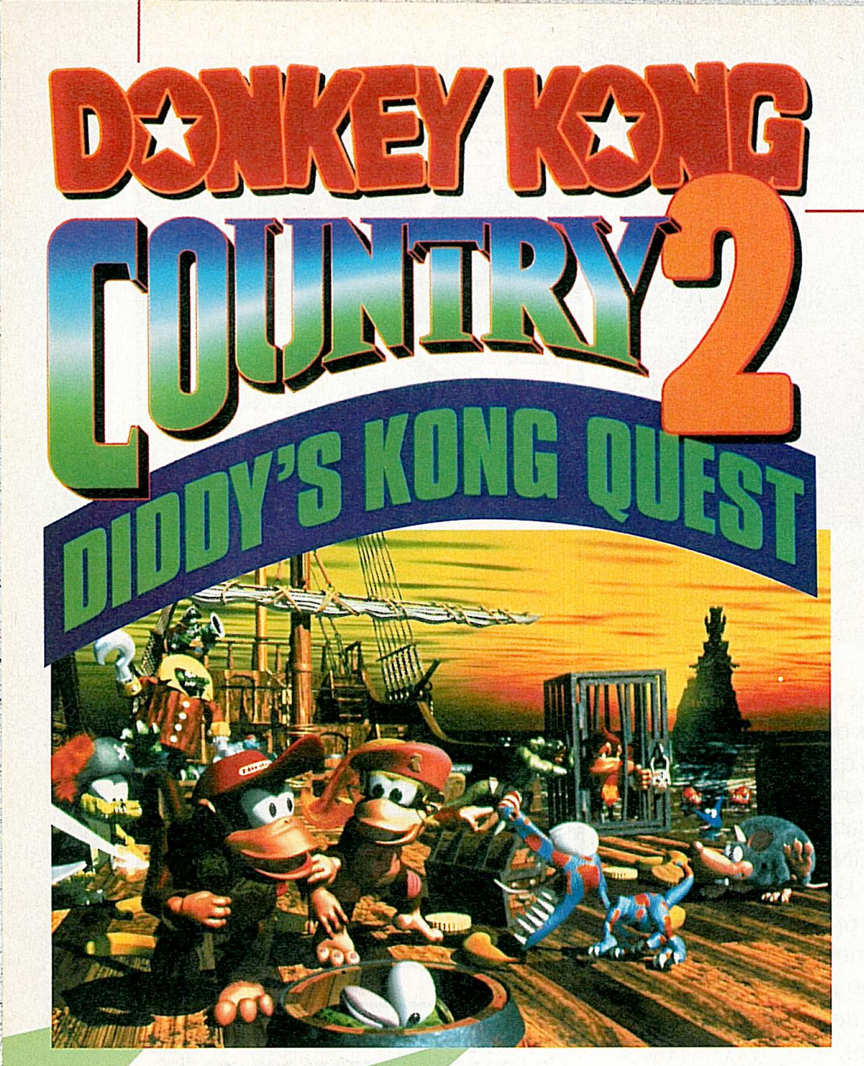




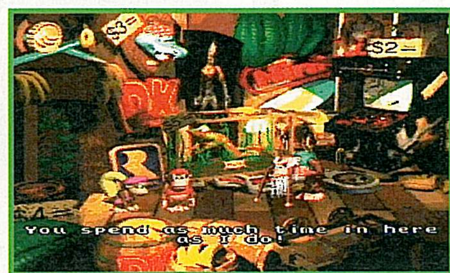
El ratón de **Disney** vuelve a la carga, por enésima vez, para hacer las delicias de todos los aficionados a viejos títulos semi-puzzle como BUGS BUNNY. La ventaja, en esta ocasión, consiste en los cuarenta niveles de que dispondremos, con enemigos finales incluidos, en los que se pondrá a prueba nuestra agudeza mental. El juego, por último, podrá ser utilizado con ***Super Game Boy*** de **Nintendo.**

J.C.MAYERICK





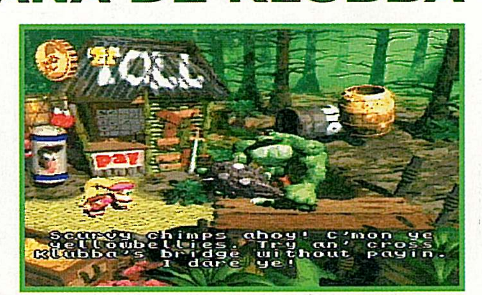
MONKEY MUSEUM



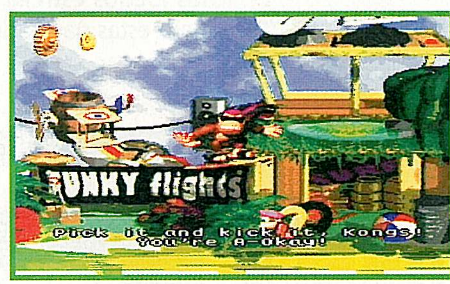
En el interior de su casa-museo, el siempre cáustico Cranky Kong nos brindará pistas esenciales sobre el desarrollo del juego.

LA ADUANA DE KLUBBA

Mediante el pago de unas cuantas Kremonedas, el descomunal Klubba nos permitirá el paso hacia nuevas y emocionantes fases.



FUNKY FLIGHTS

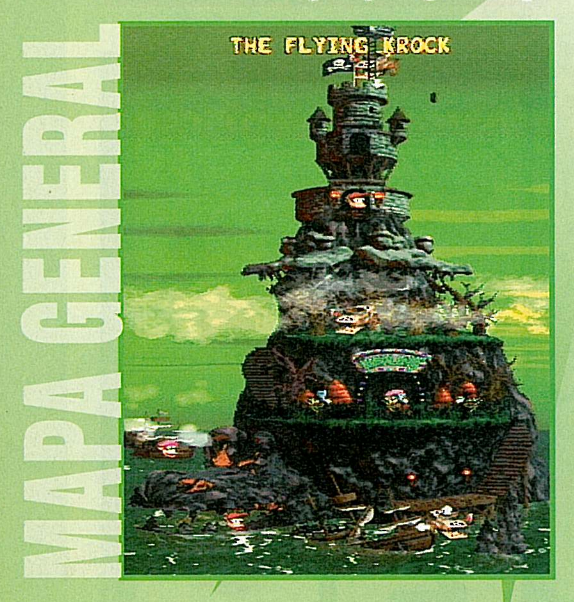


Funky Kong y su avión regresan para ofrecernos la posibilidad de viajar por las fases superadas. Por desgracia ya no es gratis.

Gorilas en la niebla

El gran mono de Nintendo regresa al año justo en una nueva y espectacular aventura, que supera con creces a su predecesora tanto en el aspcto técnico como en sus insanas dosis de jugabilidad. Rare y Silicon Graphics vuelven a unir sus fuerzas para crear todo un superjuegazo que puede poner en apuros el reinado de «Baby Mario».

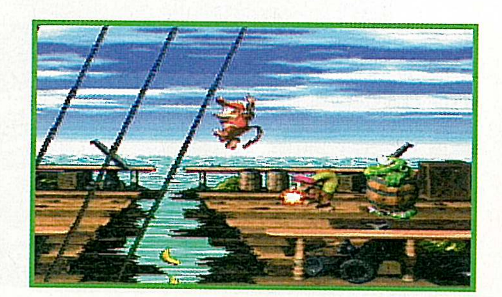
MAPA GENERAL

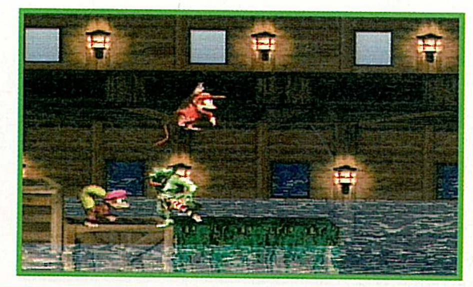


Todo parecía dispuesto para que las navidades de 1995 fueran el reinado absoluto de «Baby Mario». Cuatro años transcurridos desde su producción, el *chip FX2* y la mano experta de **Shigeru Miyamoto** detrás de todo el proyecto parecían asegurar que nada ni nadie pudiera hacer sombra a la andanzas infantiles del fontanero de **Nintendo**. Con lo que no contábamos ni nosotros ni los japoneses es que **Rare** volviera a la carga tan pronto con las nuevas aventuras del más antiguo enemigo de Mario. Tan sólo un año después de revolucionar el mundo de los videojuegos, **Rare** vuelve a alegrarnos la vista, el oído y la yema de los dedos con otra obra maestra: DONKEY KONG COUNTRY 2: DIDDY´S QUEST. Valiéndose de la misma tecnología que hizo posible el primer DONKEY KONG COUNTRY y el reciente KILLER INSTINT, la potente





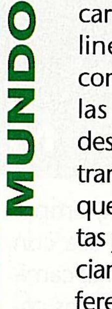






GANGPLANK GALLEON





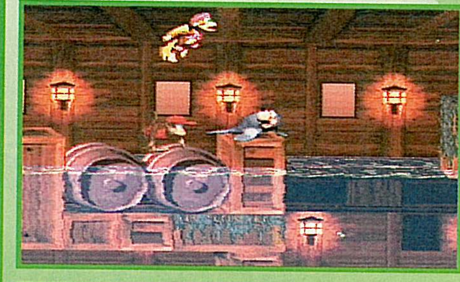


tecnología ACM combinada con las estaciones de trabajo **Silicon Graphics** del equipo de programación de los hermanos **Stamper** nos ofrece una explosiva secuela que no sólo supera a la primera parte en la espectacularidad de sus gráficos, sino que incorpora importantes mejoras en cuanto a la jugabilidad y el diseño del juego en sí. Los más acérrimos detractores de DONKEY KONG COUNTRY siempre le achacaron el hecho de ser demasiado lineal, de que su mecánica sólo consistía en avanzar a lo largo de las fases, recogiendo plátanos y descoyuntando enemigos, al contrario que los SUPER MARIO, en los que la gran cantidad de fases ocultas y las diferentes rutas a seguir hacian de cada partida un mundo diferente. Del dicho al hecho. **Rare** ha incluido en esta secuela un grán numero de fases secretas, además de distintos caminos más o menos ocultos, que llevan hacia nuevas sorpresas y fases de *bonus*. Estas no son las únicas diferencias en el desarrollo de **DONKEY KONG COUNTRY 2: DIDDY´S QUEST**. Para empezar, el gigantesco Donkey Kong ha dejado el protagonismo del juego en mano de su pequeño compañero, Diddy, el cual comparte el estrellato con otro nuevo personaje, la gorila Dixie. Nunca el calificativo de «mona» se había utilizado mejor que para definir a esta grácil muchachuela que con su cola de caballo y su guitarra eléctrica bajo el brazo se gana al instante el corazón del usuario. Cada uno de ellos posee habilidades físicas diferentes, lo que les convierte en un equipo imbatible. Diddy mantiene la mismas habilidades de las que hizo gala en el primer DONKEY KONG, añadiendo ahora nuevos ataques y la posibilidad de lanzar por







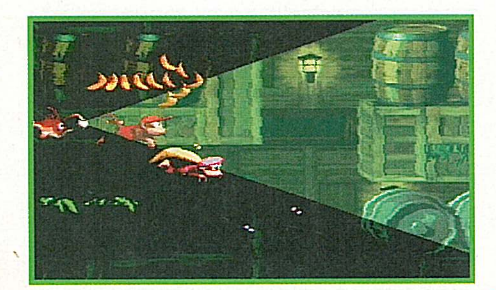


CROCODILE CAULDRON













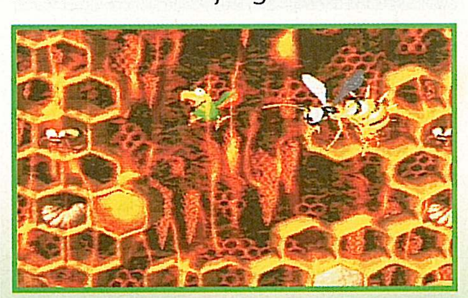
MUNDO 3

KREM QUAY





los aires a su compañera. Dixie, por su parte, puede planear por los aires y lanzar barriles con su dorada coleta, además de muchos movimientos más. Juntos deberán rescatar al pobre Donkey Kong, que se halla prisionero en la guarida del insistente Kapitán K. Rool, empeñado en quedarse como sea con su reserva de plátanos. En el camino encontrarán viejos amigos como Funky Kong, el gruñón abuelo Cranky y nuevos personajes como la esposa de este último, la encantadora Sra. Wrinkly o el televisivo Swanky Kong. Todos ellos perfectamente animados gracias al maravilloso trabajo realizado por **Rare,** que ha conseguido hacer aún más nítidas las renderizaciones tanto de los personajes como de los escenarios, más tétricos y ricos en detalle que los vistos en la primera parte. Muchos de estos escenarios guardan una gran similitud con los de otro grande de la historia de los videojuegos: GHOULS´N



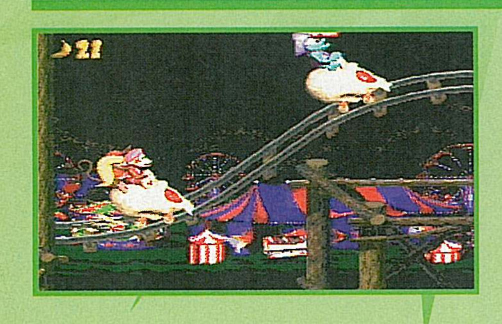
MUNDO 4

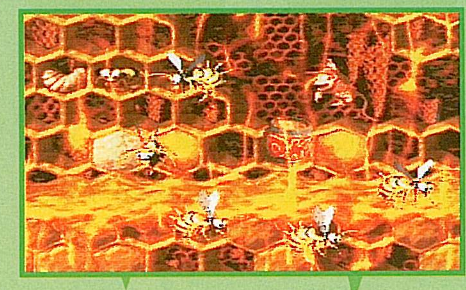


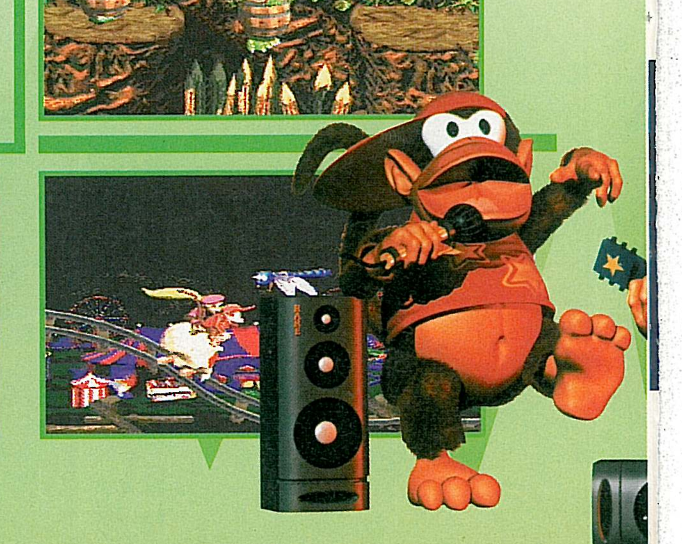


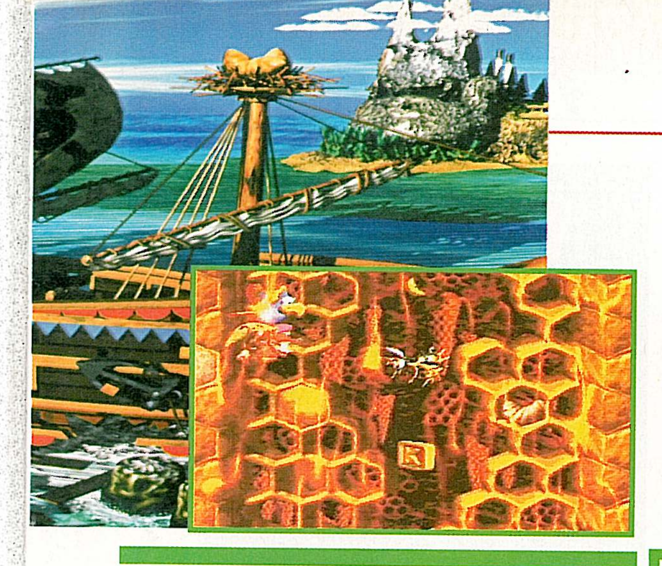
MAPAS

KRAZY KREMLAND









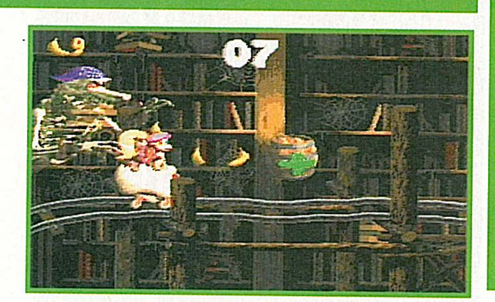




GLOOMY GULCH

MUNDO 5

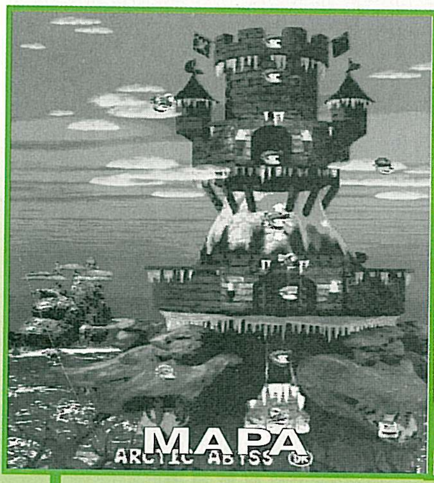






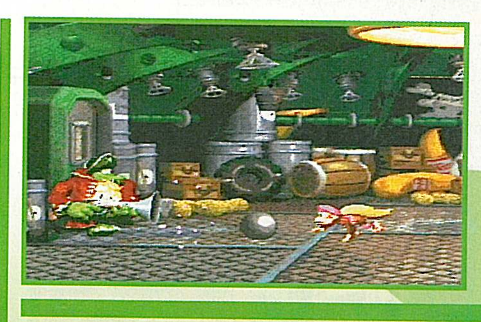
GHOSTS. Aquí también visitaremos barcos hundidos y bosques encantados, en los que disfrutaremos de mil y una rutinas gráficas completamente alucinantes, como filtros de pantalla que hacen que parezca que litros y litros de miel caen sin cesar sobre la pantalla de tu televisor, pasmosos juegos de luz e incluso un fantasma hecho integamente a base de *Ghost Layering* que es el plato fuerte en una macabra montaña rusa. Podríamos estar líneas y líneas hablando de las virtudes técnicas de este prodigio hecho cartucho, pero tan sólo voy a limitarme a decir que estamos ante el segundo mejor juego del año para ***Super Nintendo***, tan sólo superado por YOSHI´S ISLAND y bastante superior no sólo en gráficos sino en jugabilidad al primer DONKEY KONG COUNTRY. Es divertido, jugable, adictivo, enorme, visualmente indescriptible. Una completa maravilla no recomendable, sino esencial en todas las estanterías de los usuarios de ***Super Nes***.

NEMESIS





MUNDO 6





K.ROOL´S KEEP







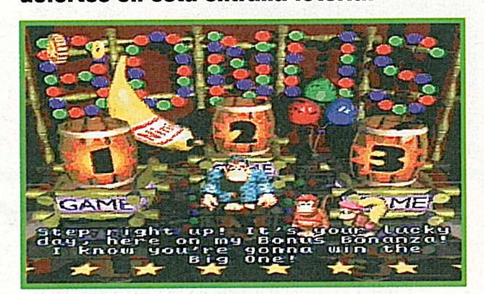
PARECIDOS RAZONABLES

Regalamos un manojo de plátanos al lector que averigue a qué famosa mascota de la competencia se parece este beodo enemigo del juego. Es azul y muy rápido...

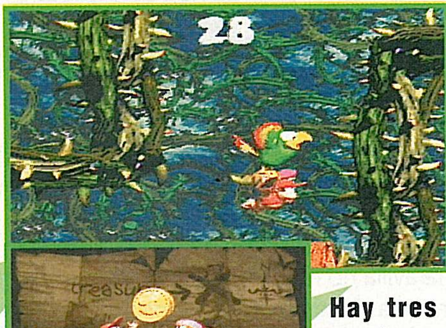


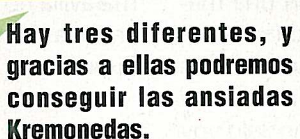
SWANKY´ S BONUS

La tómbola de Swanky brinda la posibilidad de conseguir cientos de jugosos *items* extras, siempre que aciertes en esta extraña lotería.



LAS RONDAS DE BONUS





Hay tres diferentes, y gracias a ellas podremos conseguir las ansiadas Kremonedas.



EN BUENA COMPAÑIA

RANBI, EL RINOCERONTE



SQUITER, LA ARAÑA



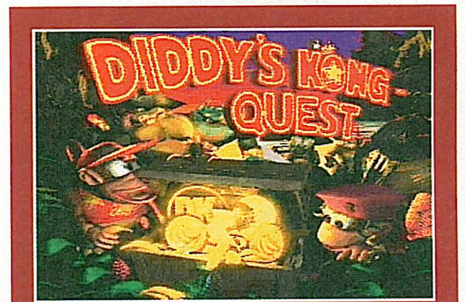
Ranbi, Squaks y Engarde repiten en esta nueva entrega de DONKEY KONG COUNTRY, acompañados de nuevos amigos como la serpiente Rattly, la foca Clapper, el loro Squacks y la añaña Squitter. Todos ellos nos brindarán su ayuda a lo largo del juego.

RATTLY, LA SERPIENTE



GLIMMER, EL PEZ ABISAL





NINTENDO	
RARE	
MEGAS	32
JUGADORES	1-2
VIDAS	3
FASES	6
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 97

Rare ha perfeccionado aún más la técnica ACM para ofrecernos los mejores gráficos renderizados jamás vistos en una SNES. Rutinas gráficas mil.

MUSICA 96

El tema central de DKC es interpretado de diversas maneras dependiendo de la fase en cuestión. Todas ellas son simplemente magistrales.

SONIDO FX 94

Si buena es la música, no menos buenos son los innumerables y fantásticos efectos sonoros incorporados en el juego. Una delicia para los sentidos.

JUGABILIDAD 96

La legendaria jugabilidad Made In Nintendo ya convierte de por sí a este juego en toda una obra maestra. Y no se necesita decir nada más.

GLOBAL 96

Simple y llanamente, DK2 supone la culminación de Rare desde que iniciara su relación con Nintendo. Visualmente indescriptible, es junto a YOSHI'S ISLAND el mejor juego de plataformas aparecido en SNES desde SUPER MARIO WORLD. Francamente insuperable para el resto.

+ Jugable, divertido, trepidante, hermoso...¿qué más se puede pedir?

− ¿Por qué no se fabrican más juegos como éste?

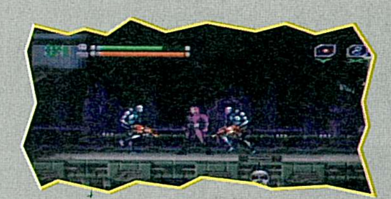
SI SÓLO PUEDES COMPRAR UN VIDEO-JUEGO CADA 3 ó 4 MESES...

Este es tu videojuego

PELIGRO, ESTAD ALERTA PORQUE...

PHANTOM está en camino





Como PHANTOM, deberás ser el mejor, porque vas a necesitar ultrarreflejos, la fuerza de un superhombre y un impresionante arsenal de armas para derrotar a la malvada Rebecca Madison y su imperio de robots alienígenas.
¿Crées que superarás los 60 niveles sin parar de combatir y que alcanzarás uno de los 20 finales diferentes?.
Elige tu destino y ¡Conviertete en Phantom!.

- Basado en una serie de dibujos animados y el famoso héroe del cómic PHANTOM 2040.
- Más de 100 combinaciones entre armas y objetos que te permiten un control total.
- 60 niveles de acción y 20 finales que podrás seleccionar tú mismo.

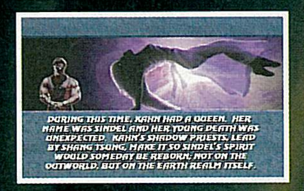


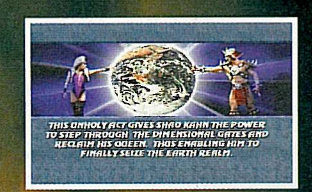


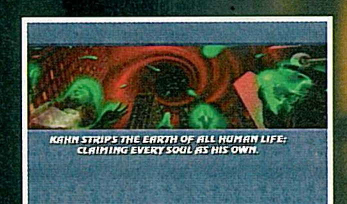


BENDICION MORTAL

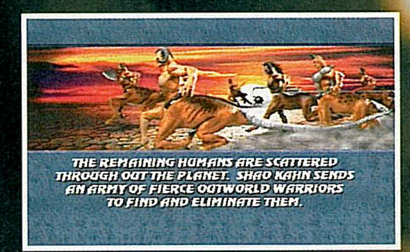
Bienvenidos al mundo exterior, sufridos mortales. Shang Tsung ha vuelto a reunir a los mejores luchadores de los cuatro puntos cardinales del planeta. Algunos son viejos conocidos para vosotros y ya han demostrado su maestría y coraje en MORTAL KOMBAT. Pero que se anden con cuidado, pues los participantes noveles también están dispuestos a inscribir con letras de oro sus nombres en la lista de supervivientes del torneo más salvaje de todos los tiempos.

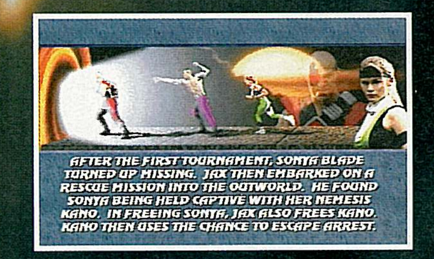








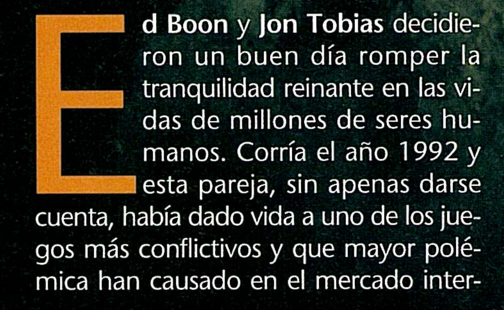












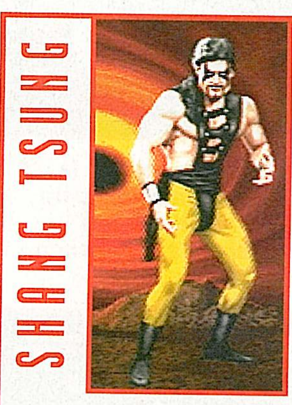
Ed Boon y Jon Tobias decidieron un buen día romper la tranquilidad reinante en las vidas de millones de seres humanos. Corría el año 1992 y esta pareja, sin apenas darse cuenta, había dado vida a uno de los juegos más conflictivos y que mayor polémica han causado en el mercado inter-



nacional del videojuego. **J. Tobias**, encargado del aspecto gráfico y **Ed Boon**, como programador, no se contentaron con crear el juego, sino que idearon un guión con la vida y milagros de cada uno de los protagonistas, y una historia que sirviera de referencia para justificar la existencia de este torneo. Tras contemplar el éxito obtenido por las dos primeras en-



SHANG TSUNG

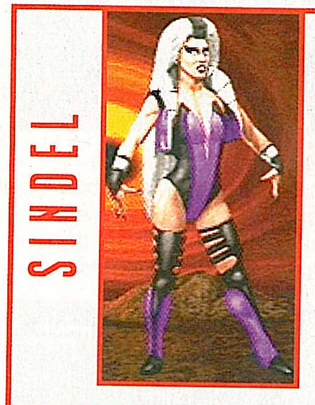




Súbdito de Shao Khan, este ser oscuro sirve de avanzadilla para las tropas del Mundo Exterior, y sigue coleccionando almas.

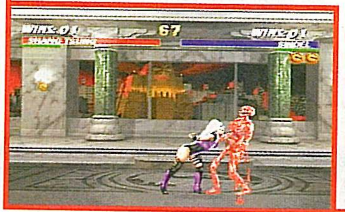


SINDEL





Su capacidad para levitar puede poner en aprietos a más de un luchador. Es una de las sirvientes de Shao Khan.

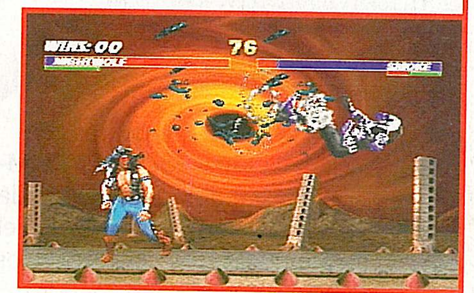




tregas, **Williams** no dudó un segundo en producir la tercera parte de esta saga. Poco tiempo han tenido que esperar los usuarios de consola para disfrutar de **MORTAL KOMBAT 3** en sus hogares. ***Super Nintendo, Mega Drive, Game Boy*** y ***Game Gear*** han sido los primeros formatos en gozar de una conversión de la recreativa, aunque la más esperada de todas, la que más se acerca a las pautas marcadas por el original es la entrega para los 32 *bits* de **Sony**. Todo un despliegue de acción, gráficos espectaculares y un apartado sonoro impresionante. Poco se puede contar de un juego del que

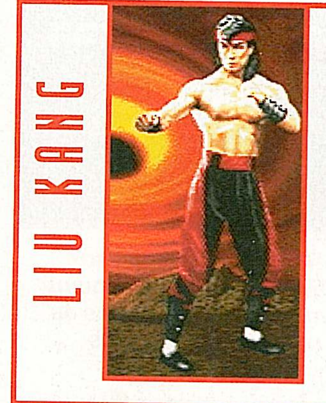
EN LA SOMBRA

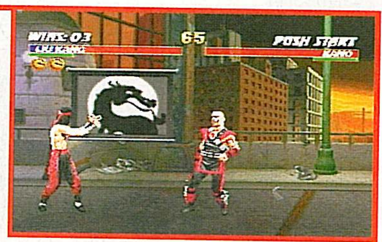




Al igual que en entregas anteriores, en MK3 no podían faltar los luchadores ocultos. Aquí tenéis a Smoke y a Noob Saibot. Pero según parece, Johnny Kage y Jade también se encuentran escondidos en el juego.

LIU KANG



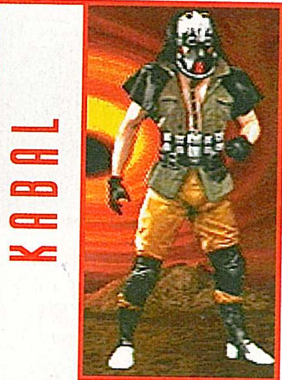


Liu sigue abanderando a las tropas del bien. Su técnica no ha variado respecto a entregas anteriores a excepción de los fatalities.





KABAL







Uno de los nuevos personajes. A pesar de que tiene problemas respiratorios, es un claro aspirante al campeonato.





JAX

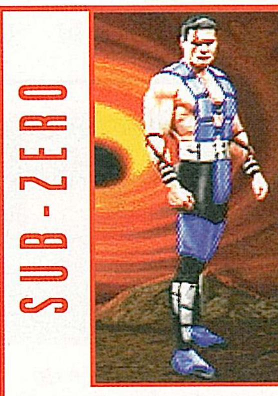




La potencia de este luchador es indiscutible. Permaneced atentos a sus nuevos golpes finales, son realmente alucinantes.



SUB-ZERO

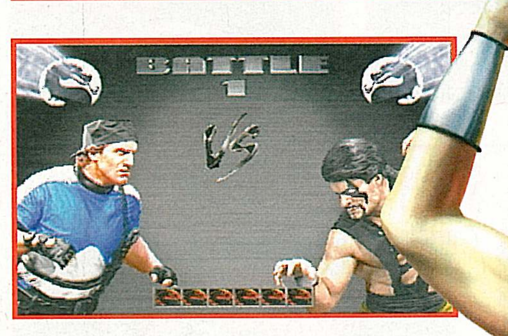




Por fín se ha quitado la máscara. Su facilidad para dejar helados a sus contrincantes sigue siendo su mejor arma.









prácticamente se ha dicho todo. Las principales diferencias entre **MORTAL KOMBAT 3** para *PlayStation* y las consolas de 16 *bits* radican en el aspecto gráfico y el sonido. Para empezar, nos encontramos con unos *sprites* de un tamaño considerable, aunque sin llegar a las dimensiones de los originales. Los escenarios han sido diseñados a base de gráficos renderizados, consiguiendo un sensación de profundidad increíble. Dentro de este apartado, la versión para *PlayStation* incluye el escenario del cementerio. En la *coin-op*, éste era el lugar donde se ocultaba el fantasma de Johny Cage. Para luchar contra él debíais esperar a que apareciera en pantalla el mensaje de FINISH HIM!, y entonces situaros en la lápida de Boon y pulsar ABA-

CYRAX





Este androide es uno de los combatientes más completos del torneo. Su red puede resultar una trampa mortal.





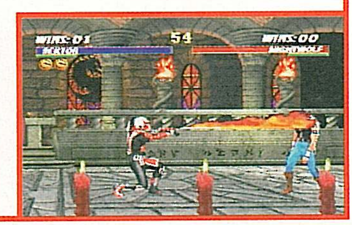
SEKTOR



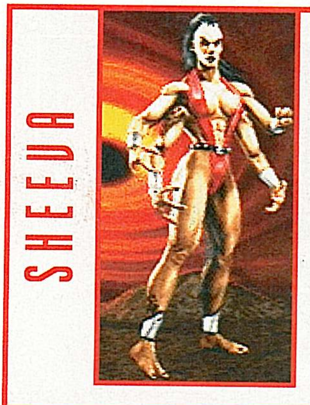


Al igual que Cyrax, se confirma como una máquina de matar. Lanzar misiles es uno de sus deportes favoritos.





SHEEVA




De la misma raza que Goro, quiere terminar con Motaro. La razón es que ambas son especies enemigas por naturaleza.




SONYA




La bella soldado americana vuelve a embarcarse en una peligrosa misión. Se ha preparado a conciencia para terminar con Shao Khan.




JO, ABAJO, BLOCK y puñetazo alto. Si la secuencia introducida era la correcta, el espíritu de Cage saldría de su tumba. Por desgracia no hemos podido comprobar si este truco funciona en esta entrega. Como ya sabrán los más enterados, la máquina irá siendo actualizada añadiendo cuatro personajes más, como Kitana, Reptile, Mileena y Scorpion y otro cuya identidad no ha sido revelada por el mo-



UN SALTO CUALITATIVO

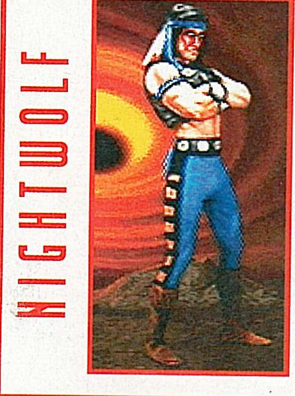



Las diferencias entre las versiones para Mega Drive y Super Nintendo respecto a la entrega para



PlayStation nos han hecho decantarnos por esta última sin ningún tipo de dudas. Aquí tenéis la prueba.

NIGHTWOLF




Tras la invasión de la tierra intenta defender a los miembros de su tribu. Los chamanes le han dado poderes para conseguirlo.




KANO



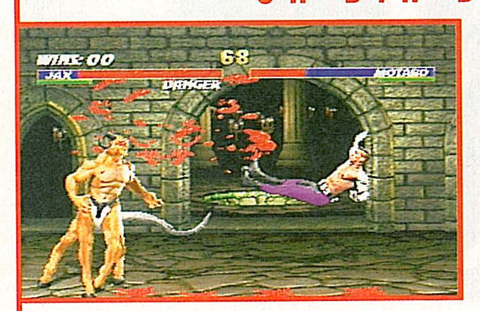

Kano retorna bajo el dominio del poder oscuro. Ahora puede convertirse en un enemigo a batir dentro de este torneo.

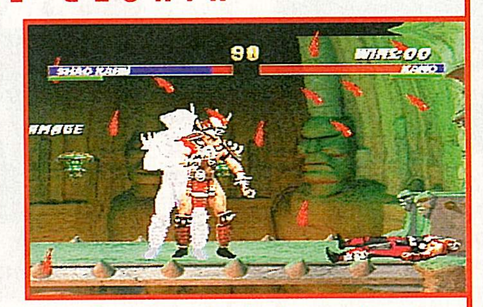







UN DIA DE GLORIA



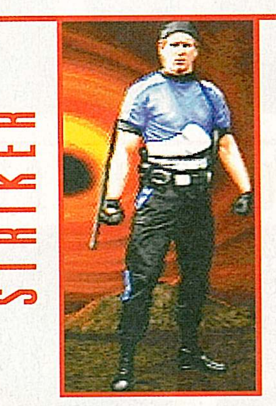


Shao Khan vuelve a la carga. En esta ocasión acompañado de una bestia parecida a un centauro. Las magias no tienen efecto sobre Motaro, deberéis batirle a base de puñetazos y patadas.

mento. Como era de suponer, estos individuos irán acompañados de cuatro escenarios totalmente nuevos. Ante estos acontecimientos nos formulamos alguna que otra preguntilla, ¿llegará la versión de **Playstation** a ser actualizada? Y si es así, ¿lo harán gracias a una *memory card*? Lo único que podemos hacer es esperar y contemplar los cambios en la máquina. Otro de los rumores referente a **MORTAL KOMBAT 3**, viene de la mano de la ***Ultra 64***. Al parecer, esta consola tendrá una versión llamada MORTAL KOMBAT EXTREME. Lo que no sabemos es si incluirá las actualizaciones que se están haciendo en la máquina. Por último, recordar que está en período de gestación MORTAL KOMBAT 4. Este abandonará definitivamente la perspectiva en 2D, y utilizando nuevo *hardware*, los chicos de **Midway** se introducirán de pleno en el fenómeno 3D que tanto éxito ha obtenido gracias a juegos como TEKKEN o VIRTUA FIGHTER 2. Esperamos que contenga las mismas dosis de jugabilidad.

R. DREAMER

STRIKER





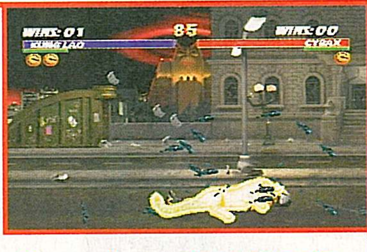
Tiene un envidiable manejo del bastón. Pero, por si este falla, también posee una buena reserva de potentes granadas.





KUNG LAO





Su sombrero sigue estando tan afilado como siempre. Así lo podréis comprobar cuando realiza uno de sus fatalities favoritos.







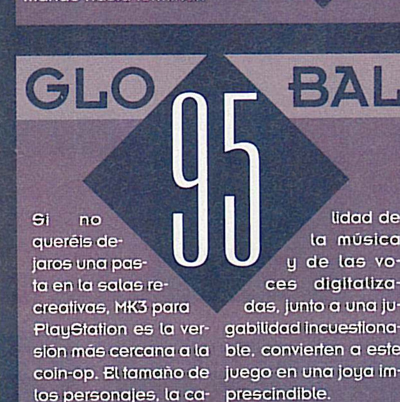
ACCLAIM	
MIDWAY	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
LUCHADORES	14
CONTINUACIONES	5
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 94
Los escenarios renderizados de esta versión no tienen nada que envidiar al original. Además, la animación de los personajes es impresionante.

MUSICA 93
Las composiciones que acompañan el juego tienen un acabado perfecto. Quizá se eche de menos la melodía que tendrá la película, alucinante.

SONIDO FX 94
Uno de los apartados más potentes de esta versión. Voces digitalizadas que superan todo lo escuchado, y efectos de sonido para todo.

JUGABILIDAD 95
Además de los nuevos animalities, los combos elevan la jugabilidad de MK3 a la enésima potencia. No podréis soltar el mando hasta terminar.



GLOBAL 95
Si no queréis dejaros una pasta en la salas recreativas, MK3 para PlayStation es la versión más cercana a la coin-op. El tamaño de los personajes, la calidad de la música y de las voces digitalizadas, junto a una jugabilidad incuestionable, convierten a este juego en una joya imprescindible.

+ La jugabilidad de esta entrega supera a los anteriores MORTAL KOMBAT.

– No tener dinero suficiente para adquirir una PlayStation.

SEGA the GAME is NEVER Over.

GAME GEAR
ES LA ÚNICA CONSOLA PORTÁTIL
QUE TIENE INFINIDAD DE JUEGOS
A TODO COLOR

QUE NO TE EMPLUMEN A BLANCO Y NEGRO.

Estate al loro















GAME GEAR

DONALD in MAUI MALLARD

Las hasta ahora apacibles aguas de los mares del Sur son el escenario de la última aventura del Pato Donald en *Mega Drive*. Un nuevo arcade de plataformas en el que el popular personaje de los estudios Disney tiene la oportunidad de poner a prueba sus nuevos conocimientos en artes marciales mientras sigue la pista de un ídolo perdido.



A pesar de no prodigarse demasiado en sus apariciones en *Mega Drive*, cada juego protagonizado por el irascible y entrañable Pato Donald se convierte al instante en un clásico imprescindible tanto por sus indiscutibles virtudes técnicas, como por su jugabilidad y el inimitable carisma de su protagonista. Prueba de ello son WORLD OF ILLUSION (donde compartió estrellato con el inimitable Mickey Mouse), y sobre todo esa joya de coleccionista llamada QUACKSHOT, considerado como uno de los tres mejores juegos de plataformas aparecidos en *Mega Drive*.





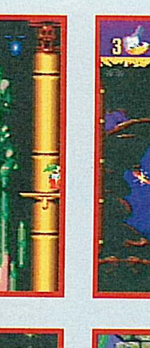
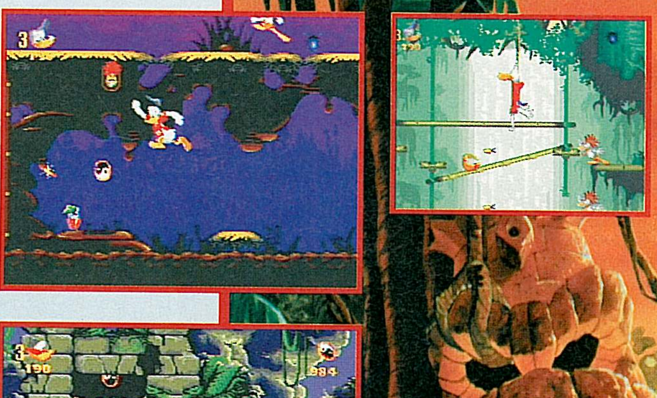
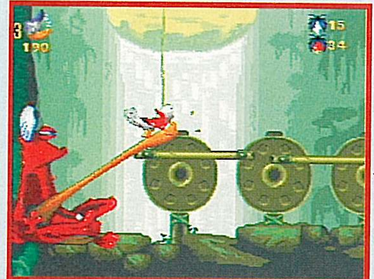
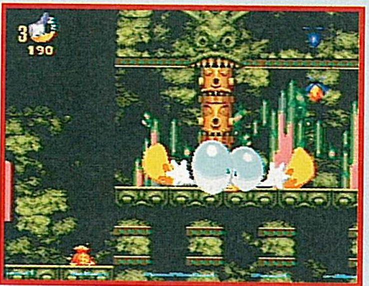
Ahora, tras tres años de ausencia, Donald regresa de la mano de la propia **Disney** (a través de su sello **Disney Interactive**) en **MAUI MALLARD**. Un nuevo arcade de plataformas cuya acción nos lleva hasta las paradisíacas islas de los Mares del Sur. En ellas Donald va a tener la

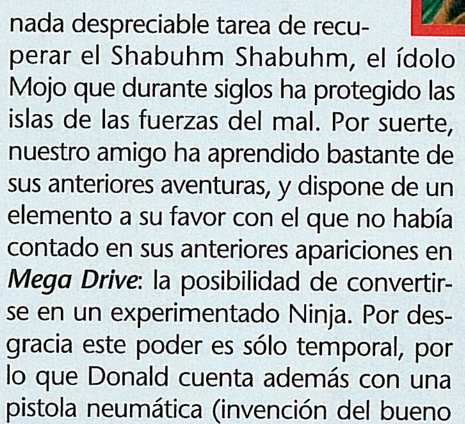
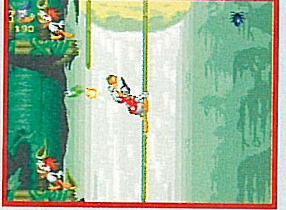




LA ISLA DEL TESORO



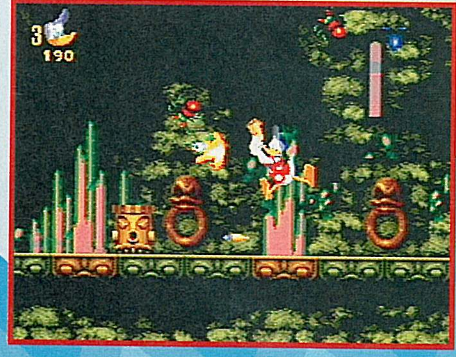
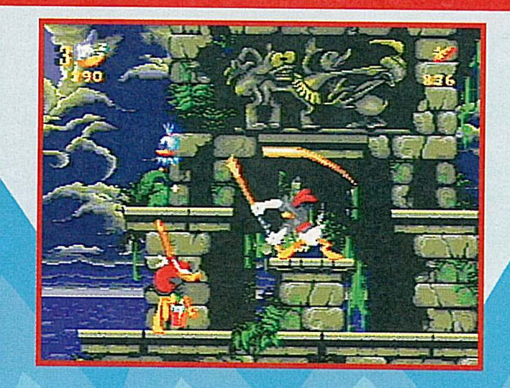
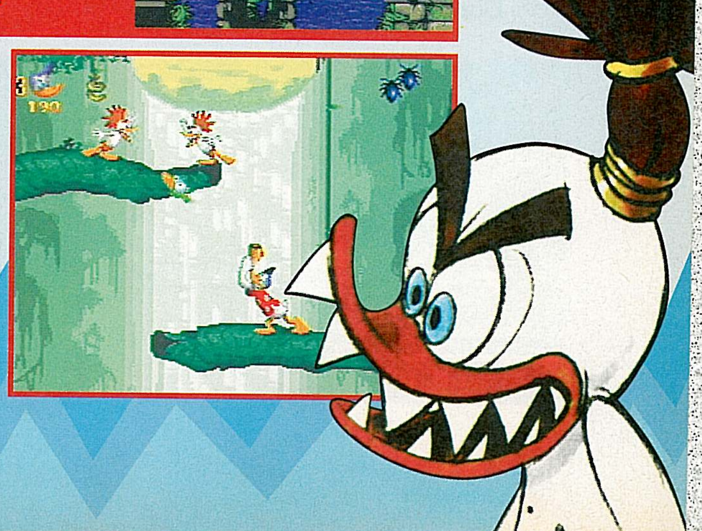

nada despreciable tarea de recuperar el Shabuhm Shabuhm, el ídolo Mojo que durante siglos ha protegido las islas de las fuerzas del mal. Por suerte, nuestro amigo ha aprendido bastante de sus anteriores aventuras, y dispone de un elemento a su favor con el que no había contado en sus anteriores apariciones en ***Mega Drive***: la posibilidad de convertirse en un experimentado Ninja. Por desgracia este poder es sólo temporal, por lo que Donald cuenta además con una pistola neumática (invención del bueno de Ungenio Tarconi), cuya munición es-

LA LEY DEL NINJA



Por obra y gracia del Shaman de las Islas, Donald cuenta ahora entre sus habilidades con la posibilidad de convertirse en un despiadado y mortífero guerrero Ninja. Su inseparable bastón Bo no sólo es una potente arma capaz de acabar con el tenebroso ejército que invade las islas, sino que puede usarse para escalar paredes e incluso a modo de liana, y llegar a nuevas partes del mapeado del juego.



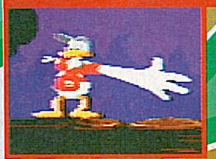




EL INCREIBLE PATO MENGUANTE





Bajo el hechizo del brujo Muddrake, el cuerpo de Donald se reducirá hasta alcanzar alturas mínimas (más o menos las dimensiones corporales de Tomás, nuestro Director de Arte), añadiendo aún mas emoción a la tercera fase.





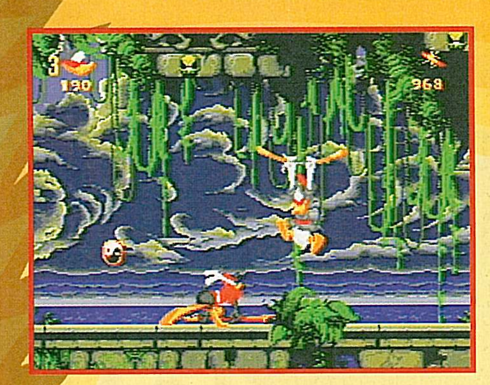




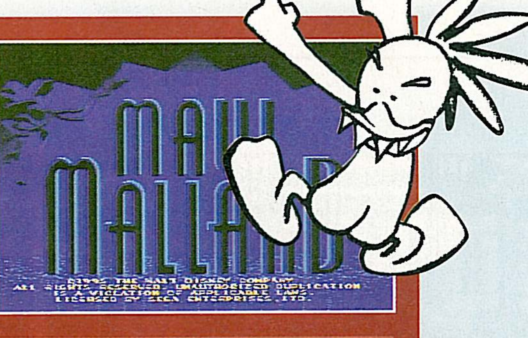
tá compuesta única y exclusivamente de escarabajos. Esta curiosa arma tiene además la ventaja de combinar los diferentes poderes de los escarabajos, logrando resultados sorprendentes. Esto es bastante útil, sobre todo a la hora de enfrentarnos a una curiosa tribu de patos pigmeos que pueblan las islas y que responden al nombre de Muddrakes. Estos simpáticos seres constituyen no sólo uno de los principales obstáculos del juego, sino que llegan a robarle todo el protagonismo del juego al mismísimo Pato Donald gracias a sus tronchantes animaciones y una generosa dosis de mala leche.

La estrecha colaboración mantenida por **Disney** y **Virgin** durante la producción de ALADDIN y THE LION KING han servido a **Disney Interactive** para conocer a fondo las interioridades del *hardware* de ***Mega Drive***, tal y como lo demuestran la multitud de rutinas gráficas que se suceden en pantalla fase tras fase. Deformaciones de los escenarios, *scroll parallax* de inusitada suavidad y un excepcional uso del *rotoscoping* en las animaciones de los personajes hacen de **MAUI MALLARD** la más espectacular de cuantas ha protagonizado el irascible Pato Donald. Pero curiosamente, lo mejor de este juego no reside en sus llamativos gráficos, sino en las grandes dosis de jugabilidad que **Disney** ha sabido imprimir a cada momento del juego. Todo esto y mucho más hacen de **MAUI MALLARD** el mejor lanzamiento de estas navidades para ***Mega Drive***.

NEMESIS







SEGA	
DISNEY INTERACTIVE	
MEGAS	24
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	7
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS — 92

La fantástica animación de todos y cada uno de los personajes presentes en el el juego, gracias al sabio y adecuado uso del Rotoscoping.

MUSICA — 85

Melodias pegadizas que ambientan perfectamente cada fase del juego. Muy en la linea de calidad de todos los juegos en que Disney participa.

SONIDO FX — 89

Agradable galería de sonidos de todo tipo que no nos cansaremos de escuchar una y otra vez. Buen humor y fantasía a raudales.

JUGABILIDAD — 92

Por encima de gráficos y sonido, lo mejor con mucho de MAUI MALLARD es su explosiva jugabilidad, que engancha al jugador desde la primera partida.

GLOBAL — 91

El juego DONALD IN MAUI MALLARD es de lo mejor que hemos podido disfrutar en Mega Drive este año. Un sensacional plataformas que recupera el sabor de los mejores clásicos añadiendo eso de lo que carecen actualmente la gran mayoría de programas actuales: carisma y jugabilidad.

+ Lo mejor, sin duda, los Muddrakes.

− La última fase es un prodigio de dificultad.

AHORA,
EL CAMPO DE BATALLA LO ELIGES TÚ.

EN CASA.



INCLUYE CD "KILLER CUTS" DE REGALO

DONDE QUIERAS.



INCLUYE CHAPA DE COMBATE DE REGALO

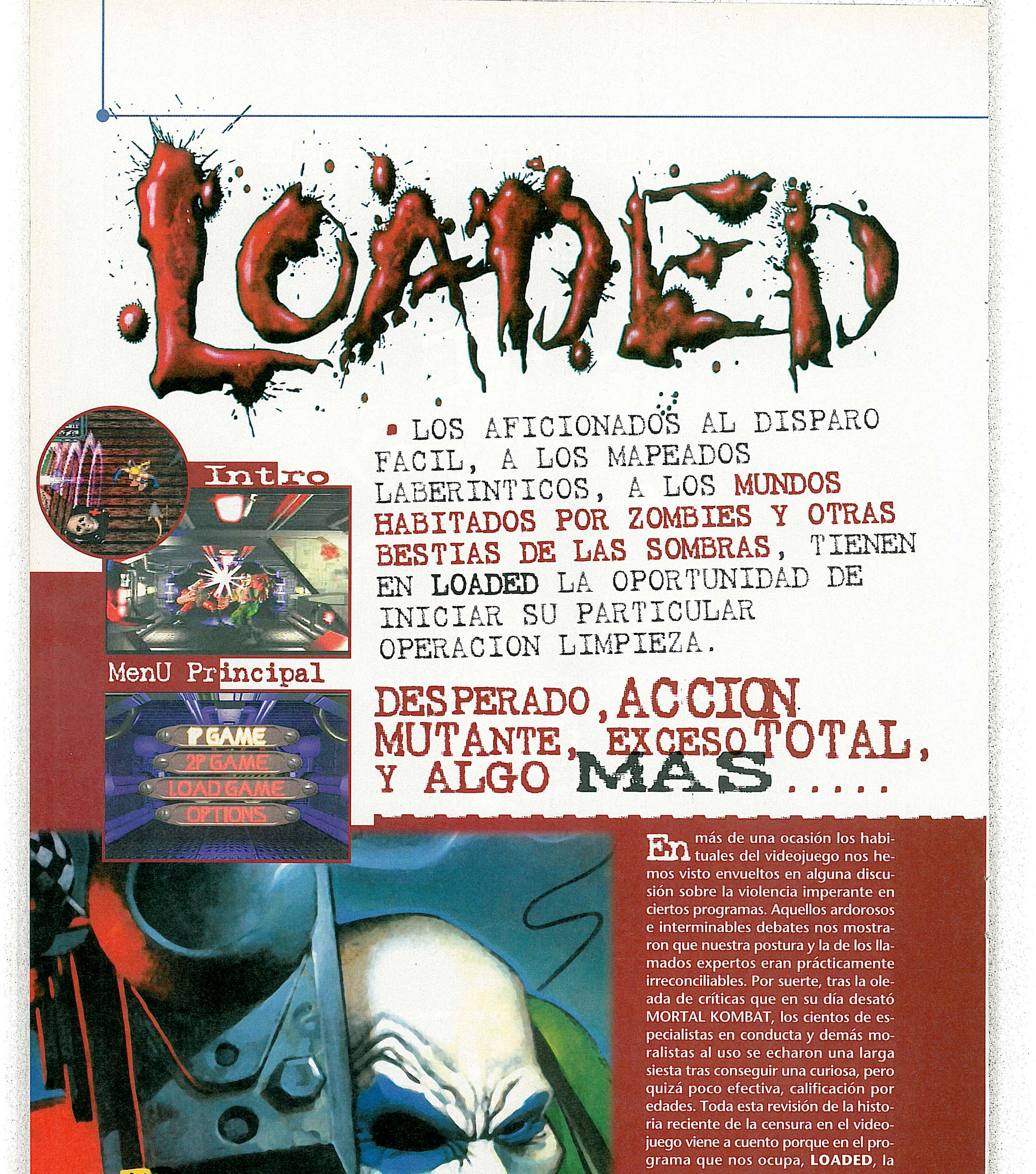


ESTÉS DONDE ESTÉS, YA ES POSIBLE PARTICIPAR EN EL TORNEO KILLER INSTINCT. EN TU CASA PODRÁS DISFRUTAR DEL JUEGO DEL FUTURO EN LA MÁQUINA DEL PRESENTE. Y DONDE QUIERAS ALUCINA CON EL JUEGO DE LUCHA MÁS RÁPIDO PARA GAMEBOY. ADEMÁS, TE REGALAMOS EL CD DE MÚSICA "KILLER CUTS" CON 15 TEMAS REMEZCLADOS DE SU BANDA SONORA EN LA VERSIÓN PARA SUPER NINTENDO, Y UNA FANTÁSTICA CHAPA DE COMBATE CON LA VERSIÓN DE GAMEBOY. ¿QUÉ MÁS SE PUEDE PEDIR?

Club Nintendo ¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos, llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

Nintendo®
Nintendo España, S.A.
Paseo de la Castellana, 39 - 28046 Madrid

TAPSA



LOS AFICIONADOS AL DISPARO FACIL, A LOS MAPEADOS LABERINTICOS, A LOS MUNDOS HABITADOS POR ZOMBIES Y OTRAS BESTIAS DE LAS SOMBRAS, TIENEN EN **LOADED** LA OPORTUNIDAD DE INICIAR SU PARTICULAR OPERACION LIMPIEZA.

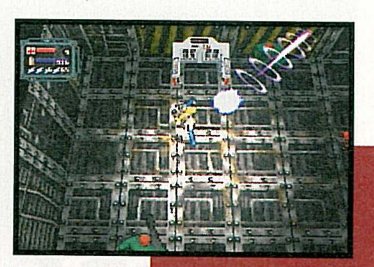
DESPERADO, ACCION MUTANTE, EXCESO TOTAL, Y ALGO MAS.....

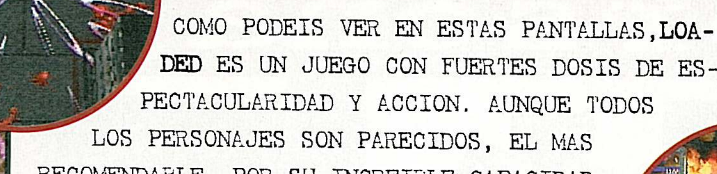
En más de una ocasión los habituales del videojuego nos hemos visto envueltos en alguna discusión sobre la violencia imperante en ciertos programas. Aquellos ardorosos e interminables debates nos mostraron que nuestra postura y la de los llamados expertos eran prácticamente irreconciliables. Por suerte, tras la oleada de críticas que en su día desató MORTAL KOMBAT, los cientos de especialistas en conducta y demás moralistas al uso se echaron una larga siesta tras conseguir una curiosa, pero quizá poco efectiva, calificación por edades. Toda esta revisión de la historia reciente de la censura en el videojuego viene a cuento porque en el programa que nos ocupa, **LOADED**, la







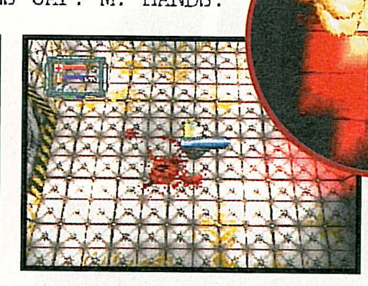


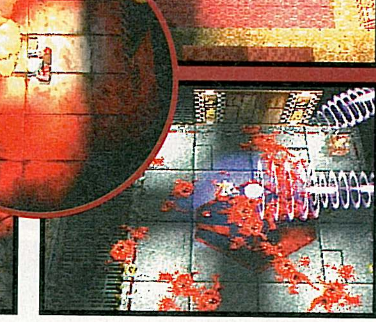


COMO PODEIS VER EN ESTAS PANTALLAS, LOADED ES UN JUEGO CON FUERTES DOSIS DE ESPECTACULARIDAD Y ACCION. AUNQUE TODOS LOS PERSONAJES SON PARECIDOS, EL MAS RECOMENDABLE, POR SU INCREIBLE CAPACIDAD Y AMPLITUD DE DISPARO, ES CAP. M. HANDS.









DOS JUGADORES: CUANDO LOS PROBLEMAS Y DIFICULTADES SON MUCHOS, LO MEJOR ES RECURRIR A LOS AMIGOS. ESTA OPCION DE JUEGO ES LA MAS DIVERTIDA DE TODO EL PROGRAMA.







sangre, las vísceras y la violencia armada ocupan un lugar destacado. **LOADED** es el nombre que recibe la última creación para ***PlayStation*** de la compañía británica **Gremlin.** Su principal ingrediente es la acción total y sin tapujos: disparar como un poseso durante las 15 gigantescas fases, buscar las llaves de acceso a cada parte del mapeado, y cumplir los objetivos de cada misión. La escasa o nula originalidad del argumento, más usado que el cerrojo de un cajero, queda compensada por el brillante modo en que ha sido trasladado a la pantalla y la presencia de seis personajes diferentes disponibles. La perspectiva elegida es similar a la de juegos como CHAOS ENGINE o GAUNLET IV, pero con un excelente empleo de las 3D que aporta un espectacular sensación de profundidad y volumen.



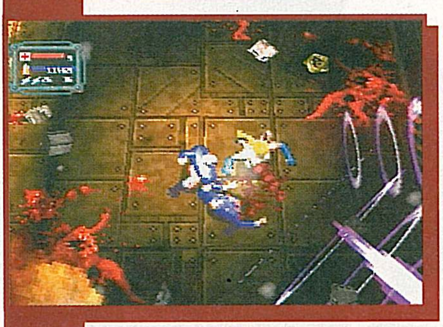


Aunque gráficamente su diseño resulta bastante atractivo, no se puede decir que se hayan matado a la hora de buscar una gran variedad de motivos y alicientes nuevos de unas fases a otras. Los cambios en las luces, texturas y elementos de cada decorado podrían haberse acompañado de un mayor juego con los desniveles del terreno u otras alteraciones que rompan un poco la monotonía del paisaje. La posibilidad de cambiar la escala, ampliando o disminuyendo nuestro campo de visión, es un detalle in-





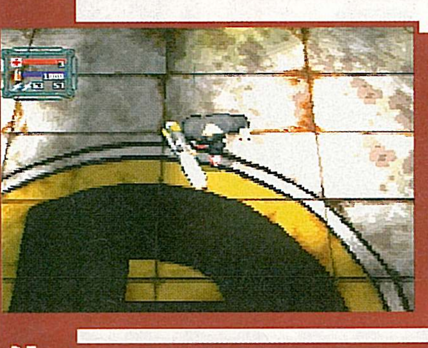
Personajes




NONBRE: VDK.
VELOCIDAD: ALTA.
RESISTENCIA: ESCASA.
ARMA: LLUVIA SONORA.
ESPECIAL: ANILLOS SONICOS.



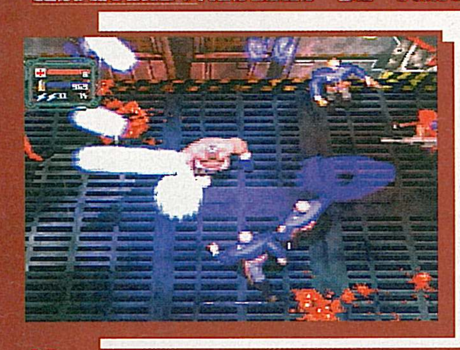

NONBRE: CAP M HANDS.
VELOCIDAD: MODERADA.
RESISTENCIA: NORMAL.
ARMA: PISTOLONES
ESPECIAL: TORBELLINO ROJO.




NONBRE: GOUNCA.
VELOCIDAD: MODERADA.
RESISTENCIA: MEDIA.
ARMA: MISILES.
ESPECIAL: MISILES DE FRACMENTACION.




NONBRE: FWANK.
VELOCIDAD: BAJA.
RESISTENCIA: BUENA.
ARMA: BOLAS DE NEUTRONES.
ESPECIAL: ESPORAS BUSCADORAS.




NONBRE: MAMMA
VELOCIDAD: BAJA.
RESISTENCIA: BUENA.
ARMA: PISTOLA DE PLASMA.
ESPECIAL: ONDA SISMICA.




NONBRE: BUTCH.
VELOCIDAD: ALTA.
RESISTENCIA: MEDIA.
ARMA: BOLAS DE FUEGO.
ESPECIAL: ONDA FLAMIGERA.



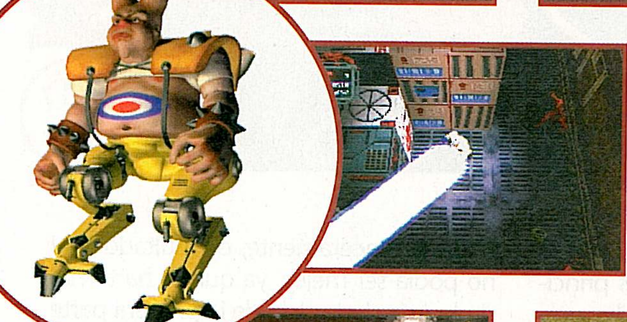
Porcentajes

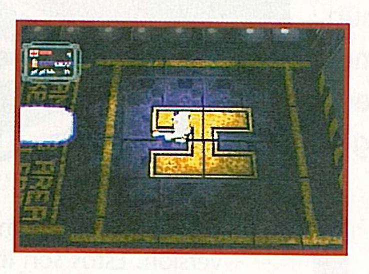


Salvar partida

















teresante, pero poco útil si elegimos la toma más restringida. En el apartado sonoro merece la pena destacar un tema cantado de la banda sonora, que parece sacado de las listas americanas más radicales y cañeras. El resto de composiciones son bastante más normalitas, y junto a los excelentes efectos especiales, se convierten en un perfecto acompañamiento. En cuanto a su jugabilidad, **LOADED** es un programa con unas dimensiones mastodónticas que nos someterá a una frenética y constante actividad de exterminio y busqueda de llaves. El único fallo que podríamos achacarle sería el de repetir, con muy pocas variaciones entre cada fase, el mismo esquema de juego y los mismos objetivos aunque con distintos nombres. Con dos jugadores la cosa mejora un poco por aquello de los piques y la sana rivalidad entre dos compañeros. **LOADED** es un juego que entra por los ojos por su exquisita técnica y pulcro diseño, que entretiene y divierte por su enloquecedora acción, pero que pierde fuerza al no haber conseguido una variación aceptable entre los objetivos, y un desarrollo creciente en su emotividad.



DE LUCAR



GREMLIN	
GREMLIN	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1 ó 2
VIDAS	9
FASES	15
CONTINUACIONES	9
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS

A la gran calidad de casi todo lo visto en LOADED, sólo se le puede poner una pega, y es que no hayan conseguido también la deseable variedad.



MUSICA

Un tema salvaje que nos hará saltar, y alguna que otra musiquilla que no desentona demasiado. Amantes de Mocedades y Tijeritas, abstenerse.



SONIDO FX

El frenético ritmo de la acción hará que sólo oigamos nuestros disparos y los alaridos de nuestros sufridos atacantes al fenecer.



JUGABILIDAD

Nadie puede negar que desembarazarse de veinte atacantes por segundo y metro cuadrado no sea una forma de estar constantemente entretenido.



GLOBAL



LOADED es un gran juego que durante las primeras partidas impresiona por su calidad, agrada por su espectacularidad y divierte por su frenética acción. Pero, tras unos cuantos niveles, la falta de nuevos alicientes hace que se convierta en un juego de los muchos que ya conocemos.

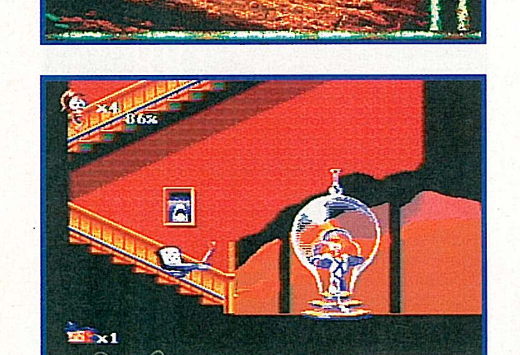
\+ La opción de dos jugadores es realmente divertida.

− Pocas diferencias de un nivel a otro en el aspecto y objetivos.

LA VACA SAGRADA DE PERRY

Si ha habido un juego que ha despertado la admiración entre todos los miembros de esta redacción, ese ha sido, sin duda, EARTHWORM JIM. Su segunda parte, que promete ser mucho más divertida que la primera, exhibe unos detalles que agudizan aún más el absurdo sentido del humor que pudimos disfrutar en la primera entrega de este juego.

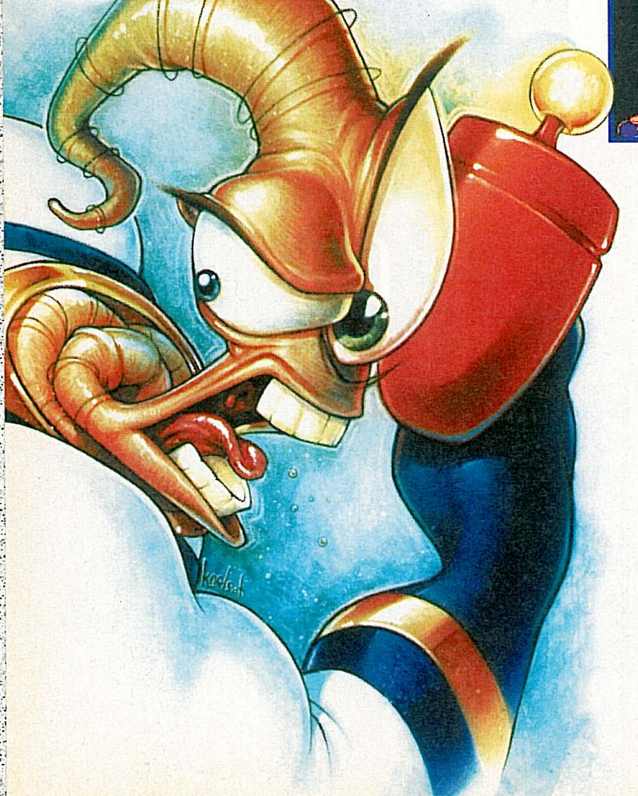


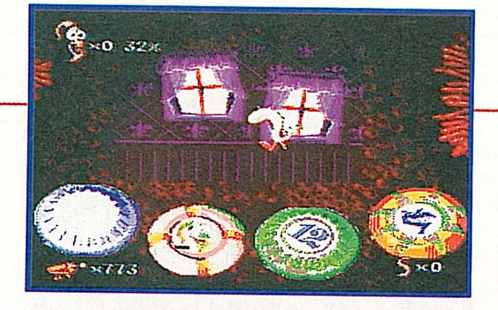


Locura, absurdo y mucha diversión. Estos son los principales elementos que las «enfermas» mentes de los programadores de **Shiny Entertainment** han sabido combinar en estos meses de intensa espera. Meses en los que **EARTHWORM JIM 2** se nos presentaba en forma de prematuras versiones *Beta*, y en las que resultaba difícil adivinar el resultado final de uno de los títulos estrella de la compañía británica (afincada en California) para estas navidades que estamos a punto de comenzar. Sinceramente, el resultado final no podía ser mejor, ya que se ha tomado lo más destacado de la primera parte para realizar una secuela que mejora en muchos aspectos lo obtenido con anterioridad. Es cierto que se han tomado fases que en muchos casos recordarán a las clásicas máquinas LCD (como el nivel Puppy Love), o que los niveles de plataformas son muy semejante a los de EWJ1. Bien, es cierto, pero todo esto se queda en agua de borrajas cuando vemos con nuestros propios ojos la exquisitez con que han sido tratados cada uno de los

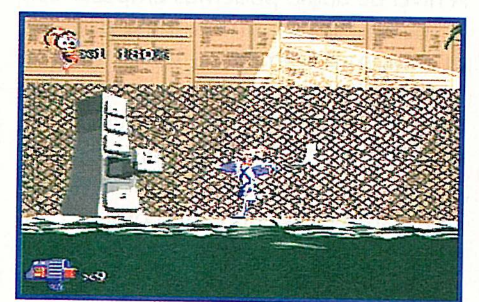






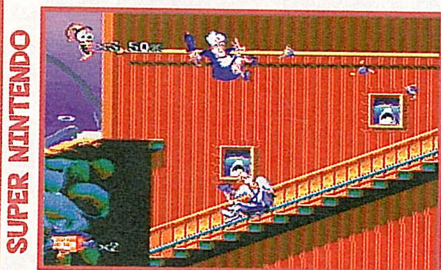






ANYTHING BUT TANGERINES

SUPER NINTENDO



MEGA DRIVE



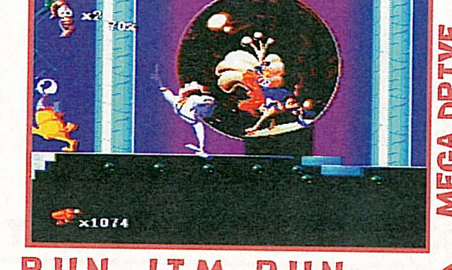
ANYTHING BUT TANGERINES

SEE JIM RUN, RUN JIM RUN

SUPER NINTENDO



MEGA DRIVE



SEE JIM RUN, RUN JIM RUN









LORENZEN'S OIL

SUPER NINTENDO



MEGA DRIVE

LORENZEN'S OIL

PUPPY LOVE I, II, III



SUPER NINTENDO



MEGA DRIVE

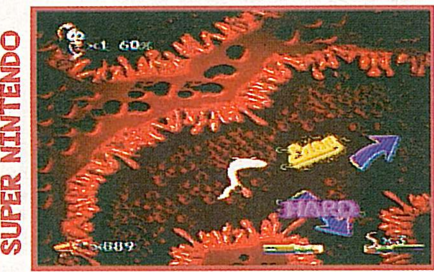


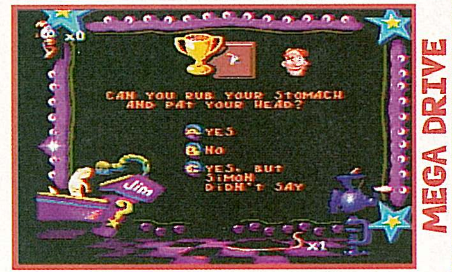
PUPPY LOVE I, II, III

elementos que aparecen en el juego. La calidad gráfica, uno de los aspectos que más suelen cuidar los programadores de **Shiny Entertainment**, mantiene un nivel muy superior al presentado en EWJ1, con efectos gráficos que hacen que éstos sean aún más espectaculares. Así, contamos con efectos de luz en la fase de la salamandra (Villi People), o en el nivel Lorenzen's Oil, en el que portaremos una potente arma con la que deberemos ir abriendo camino. El nivel Puppy Love es, en cambio, el nivel que más tiempo parece haber tomado a sus programadores. En él se observa un fabuloso *scroll* tridimensional que no sólo afecta al suelo, como ocurre en algunos juegos de lucha, sino que también lo hace con el resto de elementos que aparecen en la pantalla, esto es, la casa del enemigo o la caseta en la que debemos echar a los cachorros de perro que transportaremos de un lado a otro de la pantalla. Las animaciones, otro de los elementos destacables del juego, exhiben una similitud cierta-

VILLI PEOPLE

SUPER NINTENDO





MEGA DRIVE

VILLI PEOPLE

THE FLYN' KING

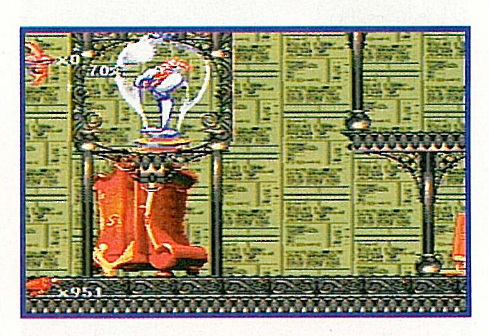
SUPER NINTENDO





MEGA DRIVE

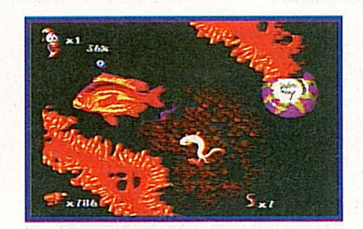
THE FLYN' KING



mente agudizada con respecto al tipo de animaciones que se suelen ver en las series de dibujos animados, aunque dicho sea de paso, no es de extrañar, ya que el escuálido Jim es protagonista de una estupenda serie de animación que, por el momento, no ha llegado a nuestro país. A nivel de audio podemos empezar con la melodía inicial, una extraña partitura que canturrearemos día y noche hasta que ésta se convierta en una auténtica obsesión. Los demás temas resultan igual de pegadizos, si bien no llegan a alcanzar la calidad del primero. El nivel de realización, tanto en ***Mega Drive*** como en ***Super Nintendo,*** es bastante alto, aunque







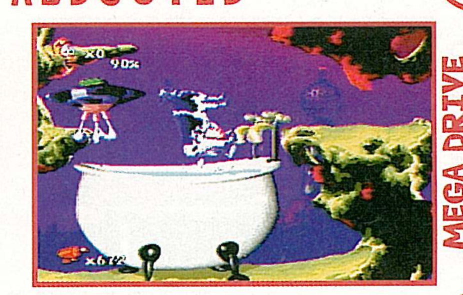






SUPER NINTENDO



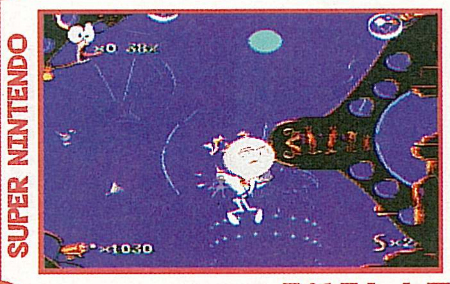


MEGA DRIVE

UDDERLY ABDUCTED

INFLATED HEAD

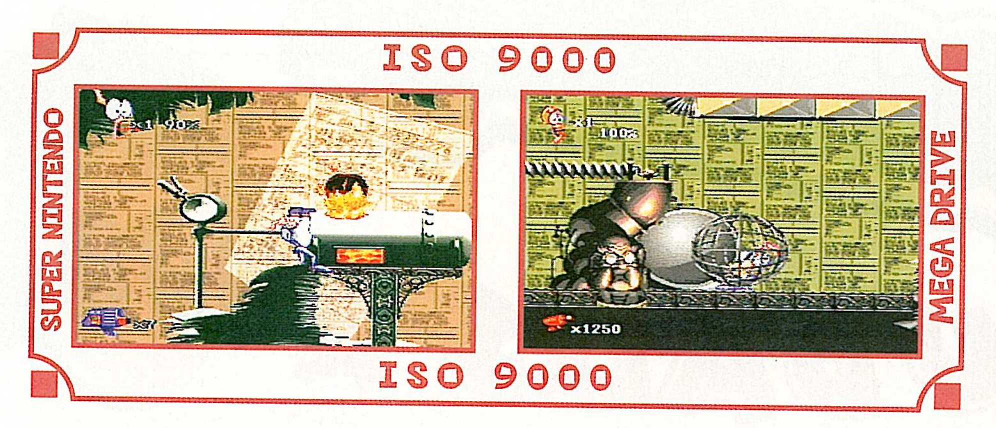
SUPER NINTENDO

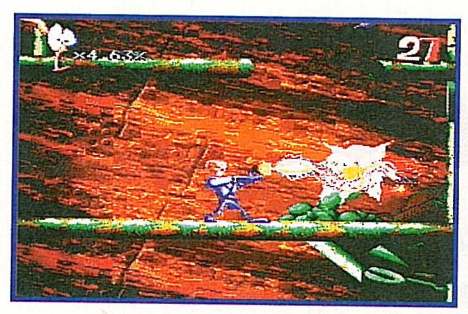


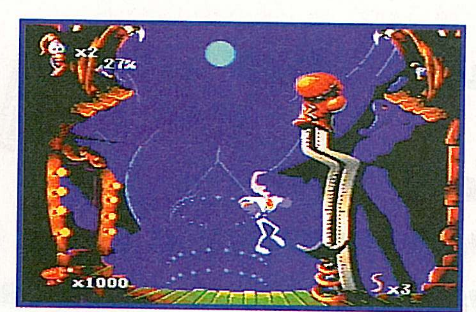


MEGA DRIVE

INFLATED HEAD



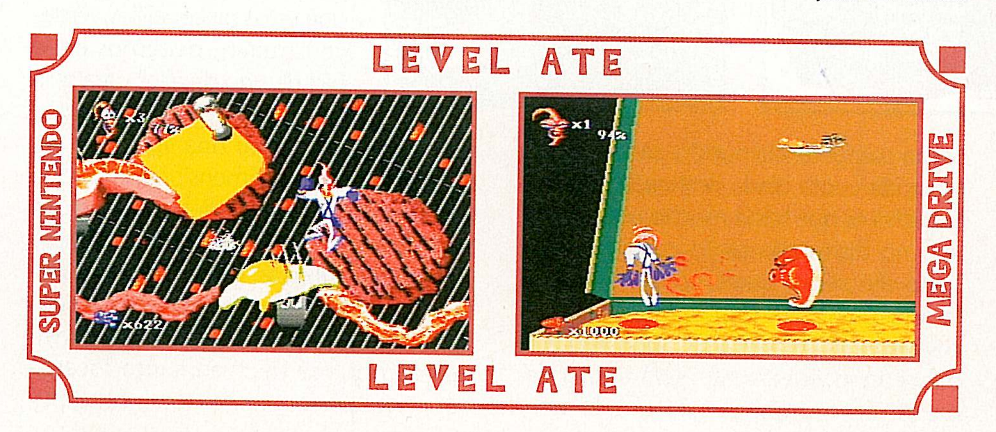




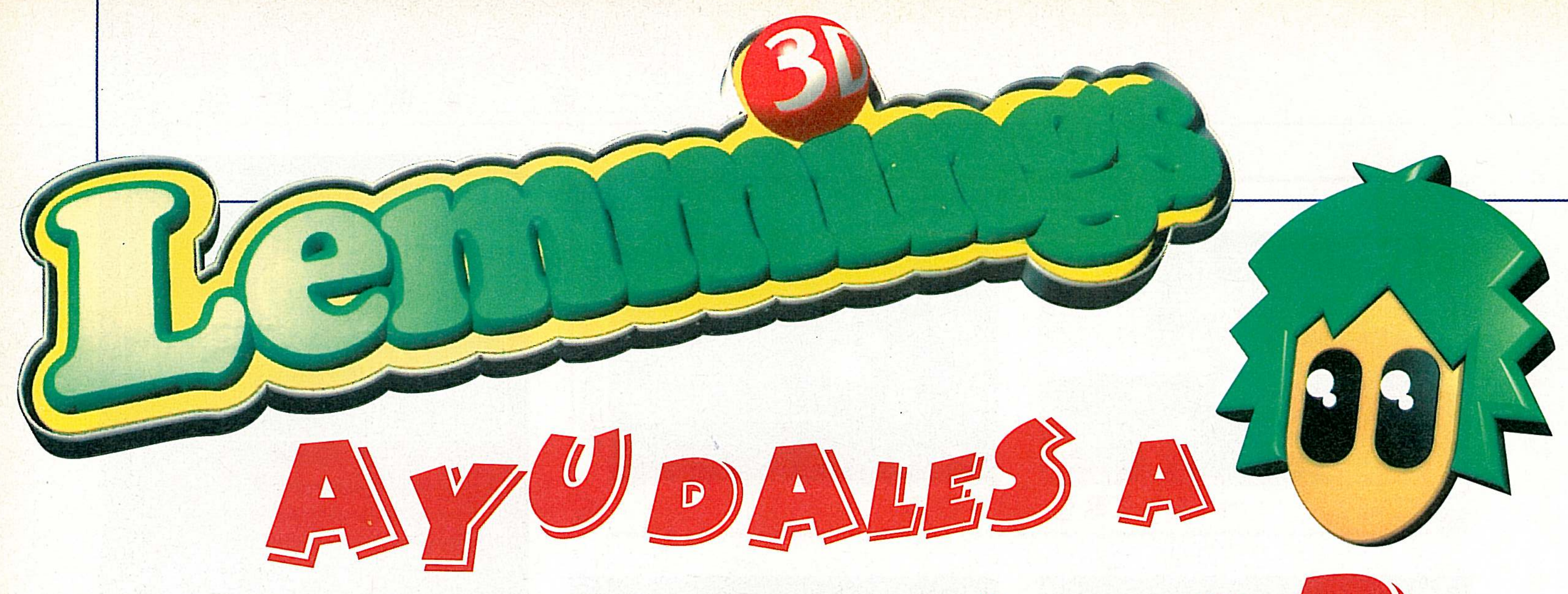


en *Mega Drive* se nota una cierta caída en el nivel de calidad del sonido y las músicas con respecto a la 16 *bits* de **Nintendo**. De cualquier modo, aquí ya empezamos a meternos en el terreno de las limitaciones técnicas de cada consola.
En fín, que poco más se puede decir. Si queremos diversión la vamos a encontrar. Si queremos buenos gráficos, también los vamos a encontrar. Y si queremos disfrutar con el ácido sentido del humor de sus programadores, pues también podemos hacerlo. Tan sólo queremos hacer una última puntualización: atentos al final del juego, sencillo pero muy, muy ingenioso. En resumen, hay muy pocos juegos como éste para pasárselo como un enano estas navidades.

J.C.MAYERICK

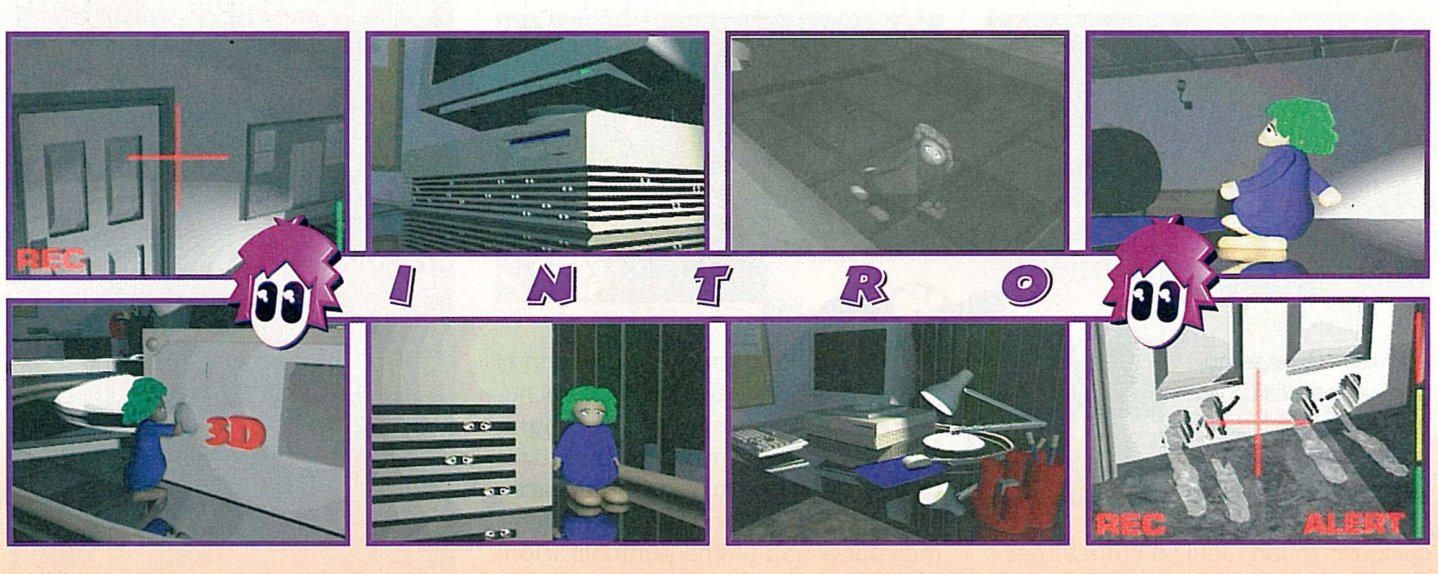






AYUDALES A CAMINAR

CUANDO YA PARECIA QUE LAS MASCOTAS DE PSYGNOSIS COMENZABAN EL DECLIVE DE SU EXITOSA CARRERA, UNA NUEVA DIMENSION SE CRUZA EN SU CAMINO PARA CONFORMAR EL QUE SIN DUDA ES EL MEJOR TITULO PROTAGONIZADO POR ESTOS.



LO cierto es que, para muchos, la explosión inicial de los Lemmings en el mundo de los ordenadores se había transformado en los últimos tiempos en una lacra que muchos deseaban exterminar. Incluso la llegada de **LEMMINGS 3D** para los nuevos sistemas significó para muchos el reencuentro con el fantasma de una saga que había dejado saciados ya a muchos. Por suerte, la realidad y los programadores de **Psygnosis** nos han demostrado que, con un poco de imaginación se pueden revalorizar viejas ideas presentando en sociedad un título que, tras escasos minutos de juego, será capaz de rellenar con absoluta competencia nuestra cada vez más reducida cuota diaria destinada al ocio. El hecho es que hacía mucho tiempo que uno no disfrutaba tanto con un juego. Todo ello pese a que el control sobre éste resultase, en un primer momento, excesivamente complicado. Superado este pequeño inconveniente, será tremendamente fácil moverse por el personal mundo de los Lemmings, lo que nos permitirá observar de cerca lugares que antes tan sólo tenían cabida en nuestra imaginación. Podremos introducirnos por los túneles que estos personajillos verdes construirán, ponernos en la piel de uno de ellos para sentir, entre comillas, lo que ellos sienten, o tomar una vista panorámica del mundo tridimensional en el que nuestros Lemmings pueden moverse con total libertad. Las posibilidades en este sentido son infinitas, como se puede observar por las imágenes de este comentario. No debemos olvidar que la suavidad con que se mueven, tanto escenarios como personajes, es total, contribu-





SALIDA







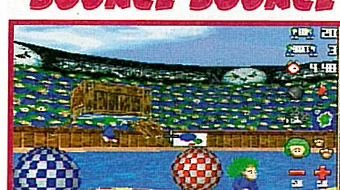


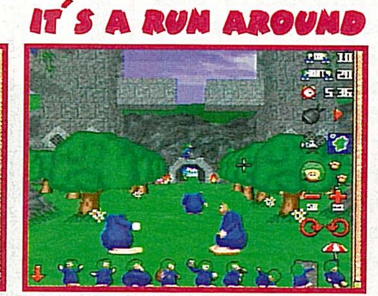
NIVEL FUN

F

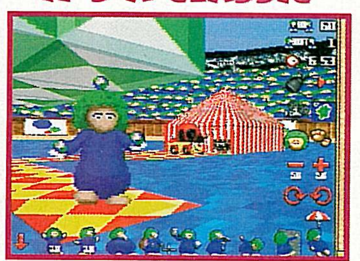
BOUNCE BOUNCE · IT´S A RUN AROUND · TOWER STONE · IT´S A CLASSIC











Para comenzar, unos sencillos niveles en los que se pondrá de manifiesto nuestra habilidad mental con problemas supuestamente básicos. Tan sólo al final la acción comenzará a complicarse ligeramente.



NIVEL TRICKY

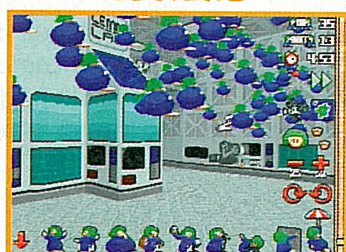
A

THIS IS THE ARMS · LAND AHOY · LEMLAB · STILT WALKERS











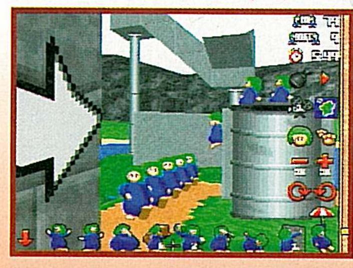
Los temidos niveles «militares» comenzarán a repetirse con excesiva frecuencia. Por lo menos podremos disfrutar con los espectaculares gráficos de cada una de las fases a que nos enfrentaremos.

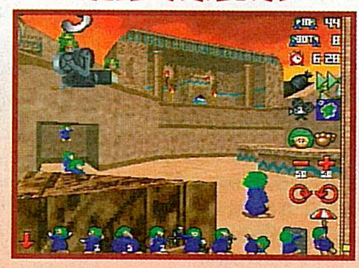


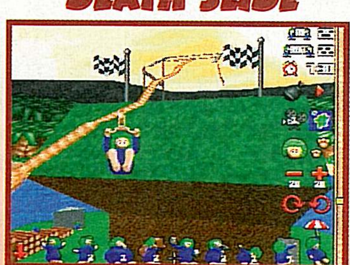
NIVEL TAXING

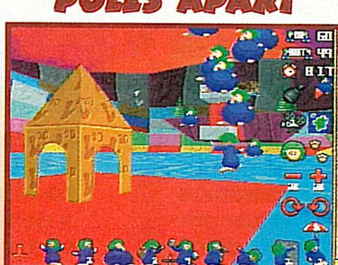
S

TEAM WORK · THE ARENA · DEATH SLIDE · POLES APART









Los divertidos niveles en torreones y castillos nos pondrán a prueba con problemas cada vez más complicados. Alguna que otra fase en plan «alien» nos liberará de la tensión acumulada durante el juego.



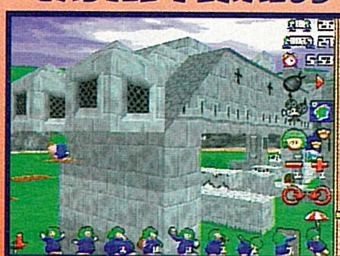
NIVEL MAYHEM

E

TOWER OF LEMCAB · OVER THE TOP · CASTLE PERALUS · FINAL MAZE









Solo para expertos. Los niveles sesenta y uno a ochenta son una buena muestra de lo que unas mentes enfermas como las de los programadores son capaces de generar. Acabaréis de los nervios.

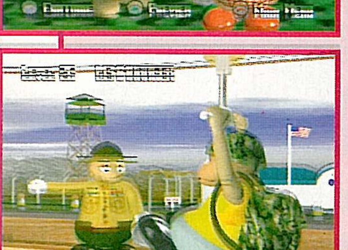




ESPECIAL INTROS









Antes de comenzar cada nivel, una pantalla aparecerá ante nosotros presentando el motivo principal que decora al escenario que vamos a afrontar. En esta misma pantalla se nos permitirá elegir entre ver una *preview* del mapeado de dicho nivel, volver al menu principal o enfrentarnos al quebradero de cabeza que se nos propone a continuación. De estas pantallas cabe destacar la excepcional calidad gráfica que muestran.

yendo activamente en el sobresaliente global que este título merece.
El acabado del juego es prácticamente perfecto, con magníficas imágenes que sirven de *intro*, estupendos efectos de sonido, y unas músicas exageradamente pegadizas cuyas melodías se convertirán en acompañantes inseparables en nuestro deambular diario. De igual forma, las *intros* que encontraremos al comienzo del juego, y que harán de nuevo acto de presencia al superar los distintos niveles de dificultad, guardan una calidad excepcional, así como un agudo sentido del humor. Un juego, en definitiva, del que podríamos estar hablando durante días.

J.C.MAYERICK

PRACTICA



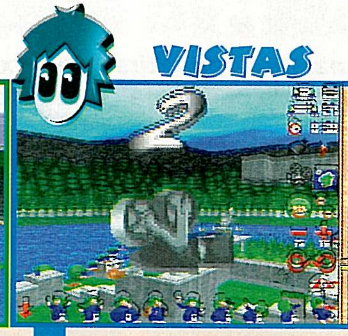
Disponemos de un nivel especial de práctica en el que podremos tomar contacto por primera vez con el difícil control de este juego.

PREVIEW

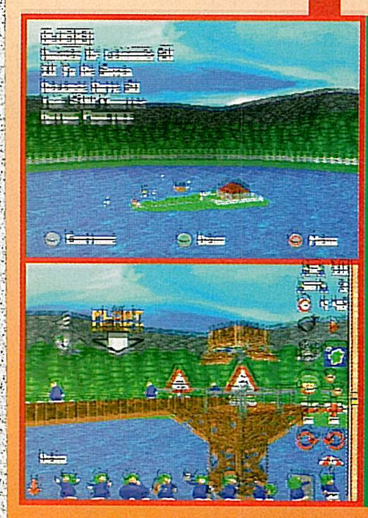


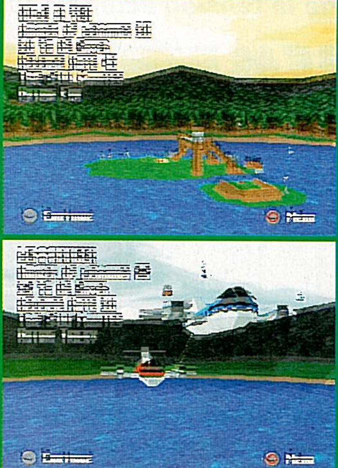
En esta pantalla podemos echar un vistazo al nivel que vamos a acometer, así como el número de Lemmings a salvar.

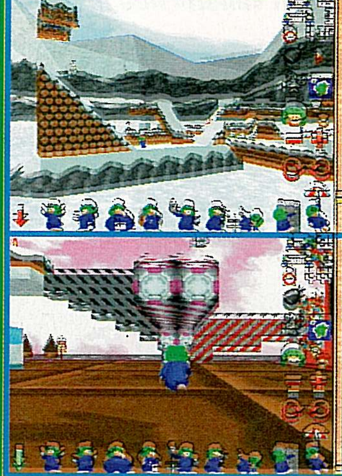
VISTAS



A nivel de vistas disponibles, el número es casi infinito. Tan sólo depende de nuestra dudosa habilidad para colocar la cámara.









PSYGNOSIS	
CLOCKWORK GAMES	
MEGAS	CD
JUGADORES	1
VIDAS	TIEMPO
FASES	80
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

De todo el conjunto gráfico merece la pena destacar el estupendo colorido de este título, así como la gran suavidad con que se mueve todo en pantalla.



MUSICA

Unas estupendas músicas que se adaptan perfectamente al escenario y situaciones que nuestros Lemmings vivirán a lo largo del juego.



SONIDO FX

Además de los geniales sonidos que emiten los Lemmings cada vez que les damos una orden, debemos destacar el resto de efectos especiales.



JUGABILIDAD

Pese a que en un primer momento el control del punto de vista sea algo complicado, en poco tiempo seremos capaces de disfrutar a tope del juego.



GLOBAL 91

Renovarse o morir. Los programadores de Psygnosis parecen haberse tomado al pie de la letra el famoso dicho, adaptando uno de los títulos que más gloria les ha proporcionado a las modas que actualmente se llevan. Un gran título que gustará tanto a veteranos como a novatos.

+ Son ochenta niveles de una calidad y dificultad prácticamente inigualables.

− Que por culpa de los maperos de este juego, acabemos con dolor de cabeza.








I will finish those pesky
Power Rangers off!
Grow! Grow! Grow!





VECTORMAN

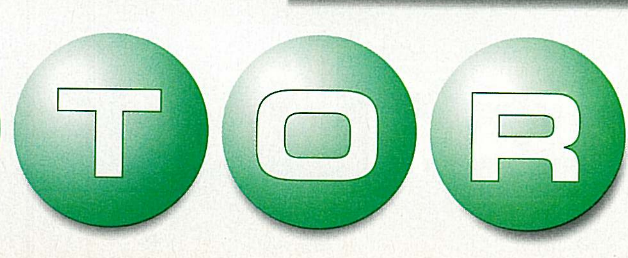
Heredero directo de algunas de las mejores sagas de la historia del videojuego, como CONTRA (PROBOTECTOR en Europa) o STRIDER, los programadores de **Blue Sky Software** han acabado de dar los últimos toques a **VECTORMAN**, la última sensación arcade aparecida en ***Mega Drive***. Uno de los juegos más impresionantes a nivel visual jamás concebidos para la máquina de **Sega**. Tras ofreceros hace unos pocos meses nuestra primera impresión, por fín estamos en condiciones de hacer una valoración global de este trepidante arcade, que a buen seguro va a convertirse en uno de los bombazos de estas navidades.

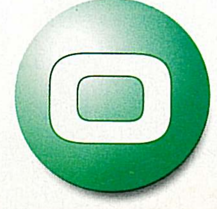
Protagonizado por un extraño ser cuya anatomía está integramente formada por esferas (en una simbiosis perfecta de luchador de BALLZ, mascota de Michelin y director de arte), **VECTORMAN** combina la acción y las plataformas a lo largo de 16 descomunales fases, de complejidad y tamaño creciente, en las que el protagonista no sólo debe luchar contra un cronómetro adverso, sino que estará obligado a combatir a una fauna cibernética bastante peculiar y también creada a base de bolas y esferas, a través de escenarios tormentosos, vistas aéreas e incluso horteras pistas de baile de los años 70. Este dantesco espectáculo (que bien podría formar parte de una pesadilla propiciada por la ingestión masiva de garbanzos), ha sido concebido y desarrollado en su totalidad por **Blue Sky Software**, un grupo de programación que no se había prodigado excesivamente en cuanto a títulos de calidad se refiere. En su haber están algunas de las mayores desgracias ocurrida en los últimos años en ***Mega Drive***, como TALESPIN o THE LITTLE MERMAID. Títulos que, gracias a su «incuestionable» calidad y «robusto» diseño, han pasado a formar parte de la vida de los más aguerridos usuarios de ***Mega Drive*** y los amantes del bricolage barato, bien para sustituir la pata rota de un sofá, como para abrir cómodamente los pistachos y las pétreas nueces navideñas. Por fortuna, y tras seguir aterrorizando a los usuarios **Sega** con todo un arsenal de mediocridades y basuritas varias,





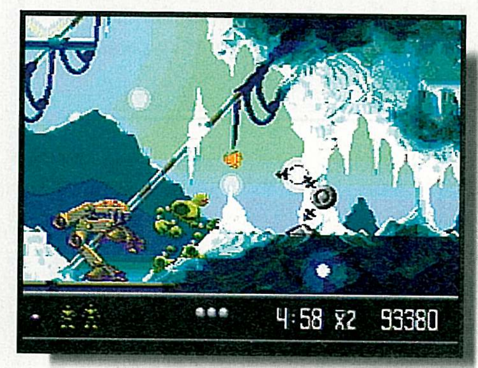
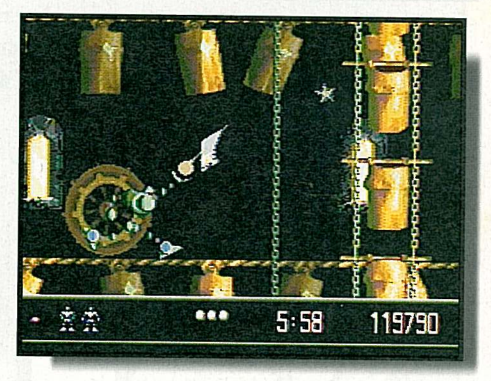






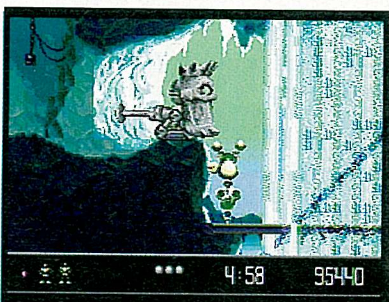




nuestros amigos iniciaron el camino del perdón eterno con nuevos lanzamientos como REN & STIMPY y JURASSIC PARK RAMPAGE EDITION, los cuales alcanzaron por fín las cotas de calidad mínimamente exigibles.
Esta recuperación se hace aún mas evidente con **VECTORMAN**, en el que **Blue Sky Software** experimenta con efectos gráficos hasta ahora impensables de ver en *Mega Drive*, siendo bastante más parecidos a los vistos en las mejores producciones de ***Commodore Amiga***. Emulando a nuestros amigos de **Treasure**, este ambicioso grupo de programación ha hurgado en lo mas íntimo del 68000 de nuestra vieja consola para ofrecernos un espectáculo sin precedentes, en el que las banderas ondean con inusitado realismo a través de un escenario tormentoso y siniestro, habitado por extrañas criaturas esféricas e impresionantes jefes de fin de fase que quitan el aliento.
Pero no sólo de gráficos vive un juego. Además de esta fantástica realización técnica, **VECTORMAN** cuenta a su favor con una tremenda jugabilidad y una mecánica de juego tan sencilla como adictiva, que retoma el espíritu de los viejos arcades, aquellos que todos añoramos, como STRIDER o BIONIC COMMANDOS, en los que el objetivo del juego se limitaba a disparar sobre todo lo que se mo-

TRANSFORMACIONES

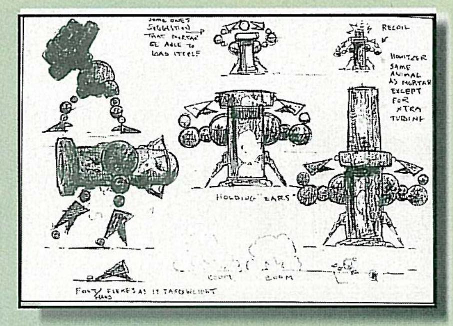
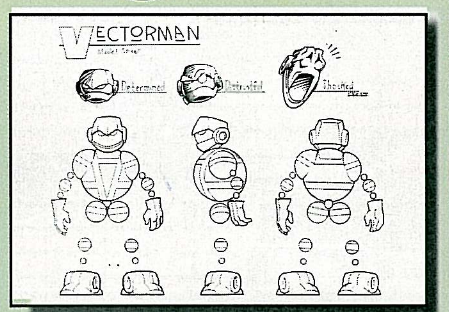




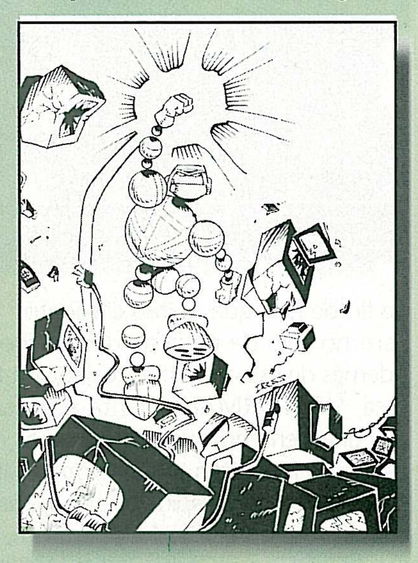
Por obra y gracia del «iconillo» correspondiente, VECTORMAN es capaz de transformar sus redondas carnes en las más insospechadas formas. De este manera es posible acceder a partes del mapeado de otra forma inaccesibles. Entre sus numerosas transformaciones cabe destacar la posibilidad de convertirse en coche, martillo hidráulico, bomba de relojería e incluso en una merluza cantábrica. Vamos, como una especie de Mortadelo pero a lo bestia.

VICTORIA

ASI SE CREO VECTORMAN

Las impresionantes animaciones de VECTORMAN y sus enemigos son la mejor prueba de las numerosas horas de trabajo que los programadores y grafistas de Blue Sky Software han dedicado al diseño del juego, tal y como se puede observar en el *StoryBoard* de este explosivo arcade.








viera, mientras se desafiaba a la gravedad de plataforma en plataforma.
Viejos esquemas que se repiten en un cartucho innovador que ofrece diversión, emoción y acción para toda la familia (abuela y cuñada sufragista incluidas), recalcando especialmente en los amantes de los grandes retos, los cuales encontrarán en sus últimas fases y sus intrincados laberintos motivos suficientes para amenizar las frías e insomnes noches invernales. El que podría ser el último juego de **Blue Sky Software** para *Mega Drive* (si resultan ciertos los rumores sobre su marcha a **Broderbund**) ha resultado ser un cartucho tan redondo como su protagonista. Un verdadero juegazo que nos vuelve a demostrar que no está todo inventado en *Mega Drive*. Siempre habrá un lugar para la innovación y la originalidad.

NEMESIS



SEGA
BLUE SKY SOFTWARE

MEGAS	16
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	16
CONTINUACIONES	3
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 92

Rotaciones enormes y peludas, capaces de dejar sin argumentos a los detractores de Mega Drive. Extraordinaria la animación del protagonista.

MUSICA 79

Cumple su trabajo perfectamente y por lo menos no levanta dolor de cabeza . De todas formas es bastante discretita. Nada del otro jueves.

SONIDO FX 75

Conecta la consola a una cadena y ejecuta el menú de selección de sonidos. Sus estridentes Fx acabarán con toda forma de vida existente en la casa.

JUGABILIDAD 89

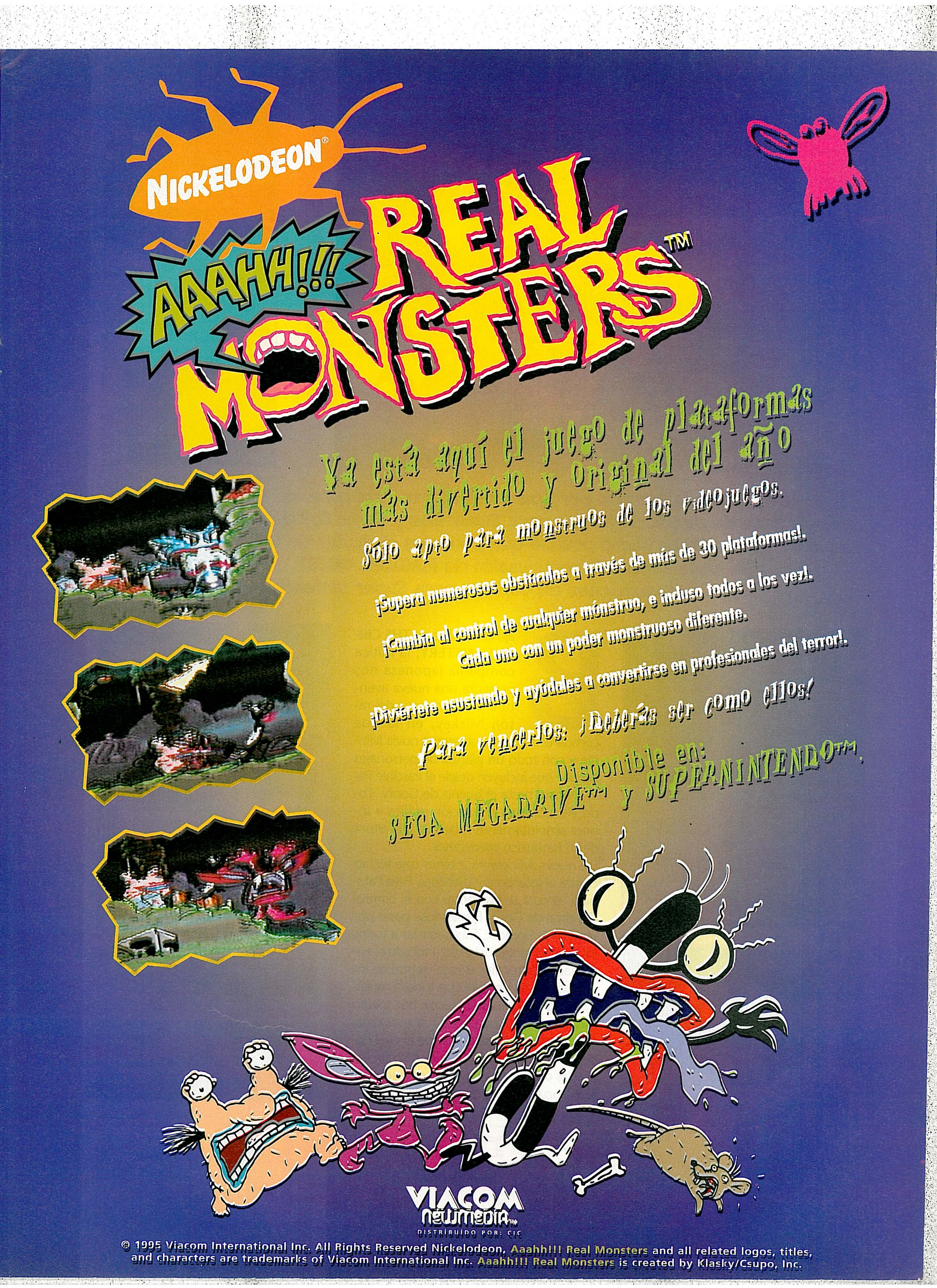
El sabor de los clásicos regresa con está acertada combinación de plataformas y shoot'em-up. Algunas fases no son difíciles,…son imposibles.

GLOBAL 90

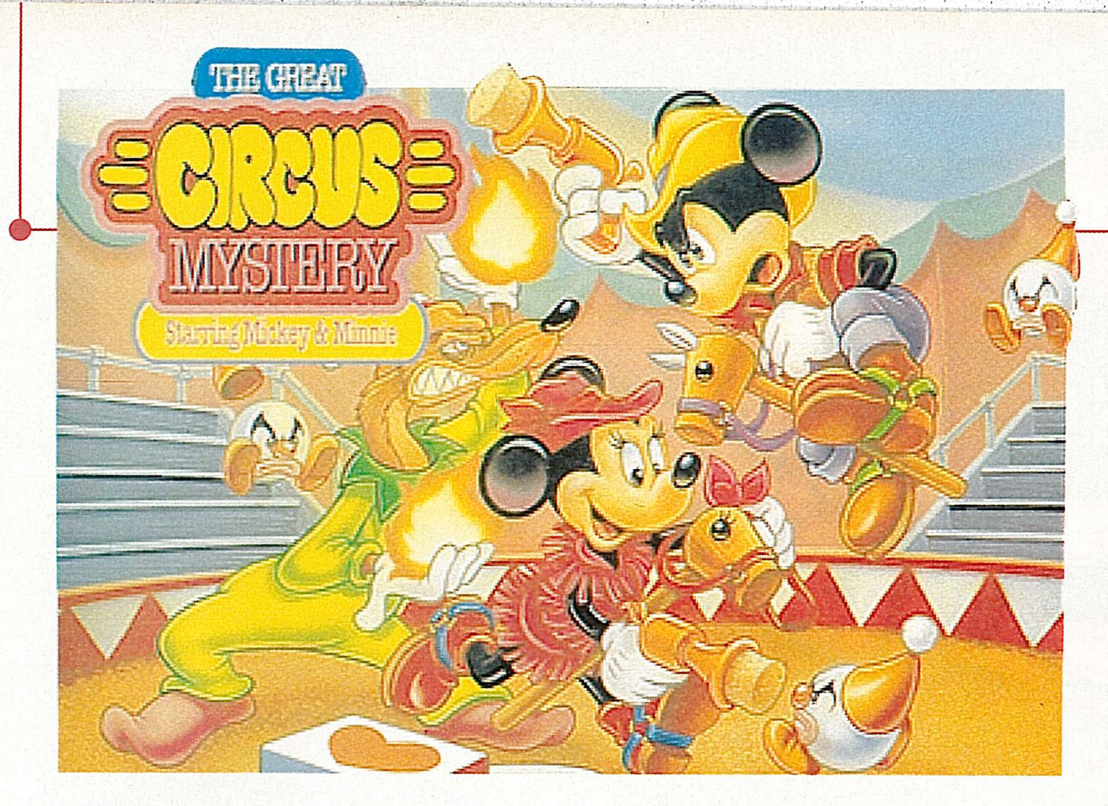
Aunque algunos lo encuentren monótono, VECTORMAN es una de las sorpresas más agradables que he tenido la fortuna de disfrutar este año. Un arcade de los de toda la vida, sin complicaciones, que engancha al jugador desde el primer momento gracias a sus soberbios gráficos y su adicción.

+ Muchas rutinas gráficas son inéditas hasta la fecha en Mega Drive.

– La dificultad en algunas fases es realmente aterradora.



NICKELODEON®
AAAHH!!! REAL MONSTERS™
Ya está aquí el juego de plataformas más divertido y original del año
Sólo apto para monstruos de los videojuegos.
¡Supera numerosos obstáculos a través de más de 30 plataformas!.
¡Cambia al control de cualquier mónstruo, e incluso todos a los vez!.
Cada uno con un poder monstruoso diferente.
¡Diviértete asustando y ayúdales a convertirse en profesionales del terror!.
Para vencerlos: ¡Deberás ser como ellos!
Disponible en:
SEGA MEGADRIVE™ y SUPERNINTENDO™.
VIACOM newmedia
DISTRIBUIDO POR: CIC
© 1995 Viacom International Inc. All Rights Reserved Nickelodeon, Aaahh!!! Real Monsters and all related logos, titles, and characters are trademarks of Viacom International Inc. Aaahh!!! Real Monsters is created by Klasky/Csupo, Inc.





El reciente acuerdo firmado por Spaco con Laguna (una conocida empresa alemana encargada de distribuir juegos para *Super Nes* y *Game Boy* de compañías como Capcom o Activision) ha hecho posible que podamos disfrutar de una vez por todas en nuestro país de la esperada continuación de MAGICAL QUEST, una de las mejores producciones de Capcom para *Super Nintendo*.



Bajo el nombre de **THE CIRCUS MISTERY**, la mítica compañía japonesa nos presenta una nueva aventura plataformesca del ratón Mickey, en la que comparte cartel con su eterna novia Minnie y con todo un plantel de personajes **Disney** que incluyen desde el irascible Pato Donald hasta el bueno de Goofy. Todo ello con una realización gráfica y sonora absolutamente soberbia, a la altura de su fantástico predecesor.

De nuevo Mickey va a tener que luchar contra el insistente y diabólico Pete Patapalo, el cual se ha hecho con el control del circo de Goofy haciéndose pasar por un Enlace Sindical. Tras hechizar a todos los componentes del circo (incluido el encargado de acicalar el bajo vientre de los gorilas), se ha largado con toda la recaudación y ha puesto millas de por medio hasta llegar a su chalet de la montaña, un descomunal castillo desde el cual hace mil ritos demoniacos y cientos de llamadas obscenas a las viejas del lugar.

Este truculento argumento sirve como es-



TERROR EN LA

DISFRACES

CHACHA



COWBOY

MINERO



Al igual que en MAGICAL QUEST, THE GREAT CIRCUS MISTERY nos permite la posibilidad de usar distintos disfraces que otorgan diversos poderes..





cusa para ofrecernos un nuevo y apasionante arcade de plataformas que comparte desarrollo y mecánica de juego con MAGICAL QUEST, con la diferencia de que ahora es posible contar con inestimable ayuda de un segundo jugador. Por lo demás, todo permanece igual: las mismas monedas por recoger, las mismas habilidades, incluso algunos enemigos son los mismos. Bajo una extraña fiebre *revival*, **Capcom** nos hace retroceder hasta 1993, cuando descubríamos por primera vez las grandes dotes de Mickey a la hora de disfrazarse. Dos años después, nuestro orejudo amigo no sólo no ha olvidado como hacerlo, sino que dispone de tres nuevos disfraces, que nos serán suministrados, como en la primera parte, por otros personajes del universo **Disney.** Estos van desde el clásico traje de Cowboy con caballo de madera y pistola de balas de corcho a juego, hasta otro más original de señora de la limpieza (aspiradora en mano), y acabando con un elegante mono de minero. Como recordarán los fans de MAGICAL QUEST, cada disfraz guarda una utilidad especial que es la llave para pasar la mayoría de obstáculos del juego. Así, por ejemplo, el traje de minero incluye un práctico garfio con el que trepar por las paredes, mientras el de señora de la limpieza permite succionar a los enemigos y algún que otro jefe de fin de fase gracias al poderío de su aspiradora. Con una simple presión de uno de los botones del *pad*, una púdi-



PISTA CENTRAL

LA GRAN FAMILIA DISNEY







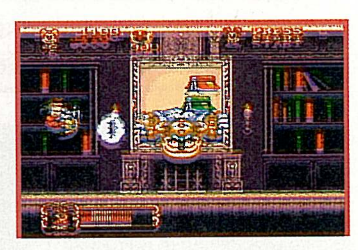
Además de Mickey y Minnie, THE GREAT CIRCUS MISTERY incluye en su repertorio a otros conocidos personajes de los estudios Disney.



Mickey deberá recorrer seis peligrosos mundos antes del enfrentamiento definitivo contra el malvado Pete Patapalo.







En la imagen de abajo podéis ver al intrépido Mickey en pleno descenso, al más puro estilo Misión Imposible.



ca cortina hará su aparición y podremos cambiar de disfraz al instante si la ocasión así lo requiere. Minnie no se queda atrás en este furor por los disfraces, e incorpora exactamente los mismos, eso sí, dotándolos de un sofisticado toque femenino en forma de lacitos de fantasía. **THE CIRCUS MISTERY** presenta seis emocionantes fases, con sus *final bosses* y todo, que suponen todo un nuevo reto para los amantes de las plataformas, y

GENERAL STORE



muy en especial para los más pequeños de la casa, que disfrutarán como enanos con este juego gracias al asequible y bastante fácil modo *Easy* del juego. Los mayorcitos podemos disfrutar del modo *Hard*, que brinda aún mas emoción a un juego marcado por un calidad gráfica realmente asombrosa.
Aunque esto no es una sorpresa para los que pudieron disfrutar de esa preciosidad llamada MAGICAL QUEST, su segunda

DOS CONTRA EL CRIMEN



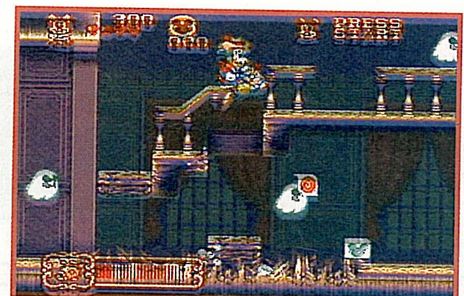




La opción más interesante de THE GREAT CIRCUS MISTERY es sin duda el modo simultáneo para dos jugadores, en el que Mickey y Minnie comparten estrellato.









A la derecha podéis presenciar a la temible Burra Fantasmal en una de sus noches malas, tras ingerir una ardilla estofada en mal estado.

Las últimas fases del juego contienen más fantasmas que la sección de maquetación de SUPER JUEGOS, liderada por Tomasín el Fantástico.

PASSWORDS





Con ellos podremos regresar a la última fase visitada, lo que es todo un alivio.

parte vuelve a sorprendernos gracias a la utilización de las más sofisticadas y espectaculares rutinas gráficas. La tercera fase del juego, *Haunted House* es todo un prodigio de la programación, digno del **Konami** de los mejores tiempos, como lo demuestran las rotaciones que hacen las habitaciones del castillo, muy en la línea de SUPER CASTLEVANIA IV, THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA, y la torre tipo NEBULUS, clavadita a la vista en MICKEYMANIA. Dos pequeñas muestras del gran trabajo realizado por **Capcom**, que no ha escatimado esfuerzos a la hora de añadir *Ghost Layering*, deformaciones de los escenarios e incluso ligeros toques de *scaling* en algún que otro jefe final. Todas estas virtudes técnicas se unen con la jugabilidad clásica de **Capcom** y el encanto del mundo de **Disney** para ofrecernos un maravilloso espectáculo para toda la familia, en especial para los amantes de los arcades de plataformas con solera. Como nota curiosa, sólo me queda señalaros que este juego, al igual que su antecesor, MAGICAL QUEST, también está disponibles en ***Mega Drive*** en el mercado norteamericamericano, sin que sepamos cual es la razón de que no se hayan distribuido fuera de sus fronteras. Es una verdadera lástima, ya que así los usuarios **Sega** podrían disfrutar también de uno de los mejores cartuchos de estas navidades que se presentan increíblemente prolíficas.



NEMESIS



	CAPCOM
	CAPCOM
MEGAS	12
JUGADORES	1 ó 2
VIDAS	3
FASES	6
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 92

Capcom tira la casa por la ventana en cuanto a rotaciones, deformaciones y scaling. Todo ello acompañado de un acertado diseño de los personajes.

MUSICA 87

Alegres melodías y fanfarrias diversas de excelente factura, que le van como anillo al dedo al desarrollo del juego. Mucho aire a Disney.

SONIDO FX 82

A pesar de no incorporar ninguna novedad respecto a la mayoría de efectos sonoros de este tipo de juegos, los fx son bastante buenos y nítidos.

JUGABILIDAD 90

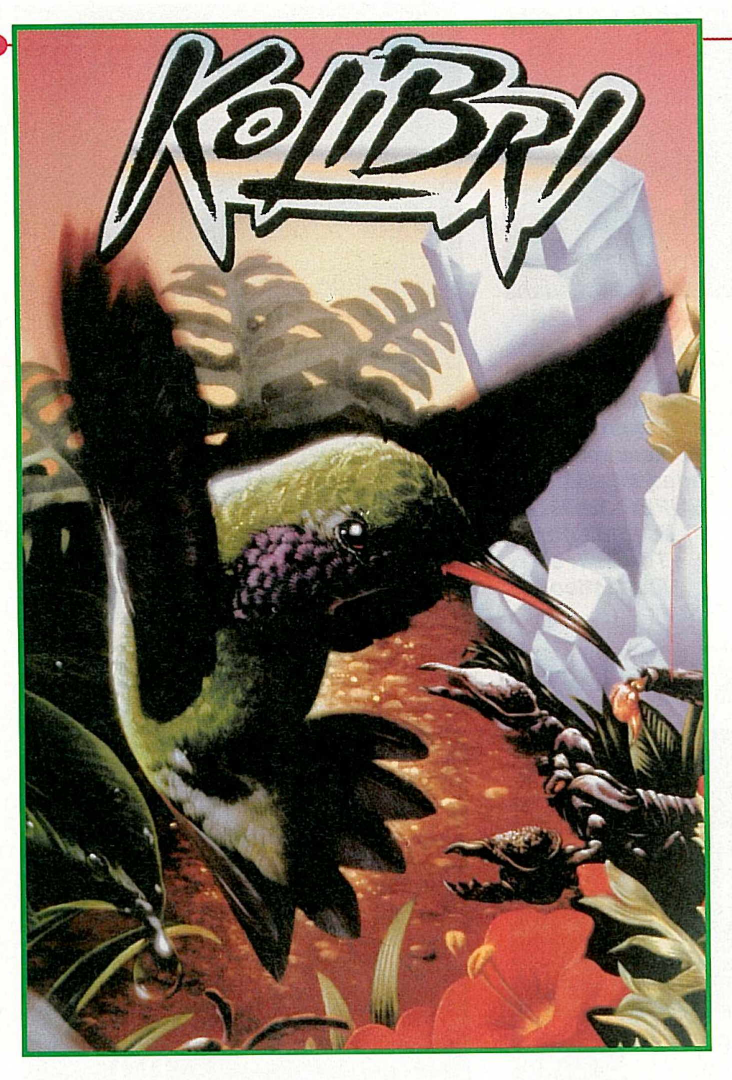
El nivel Easy asegura entretenimiento a los más pequeños de la casa, mientras los demás niveles de dificultad ofrecen mejores y mayores retos.

GLOBAL 90

Aunque llega hasta nosotros con un año de retraso, CIRCUS MISTERY es un nuevo acierto de Capcom y una nueva e interesante opción de compra. YOSHI´S ISLAND, DONKEY KONG COUNTRY 2 y este juego demuestran que las segundas partes no tienen por qué ser peores.

\+ Un digno sucesor del legendario MAGICAL QUEST.

− ¿Cuándo podremos disfrutar de la versión Mega Drive?



MUERTE ENTRE LAS FLORES

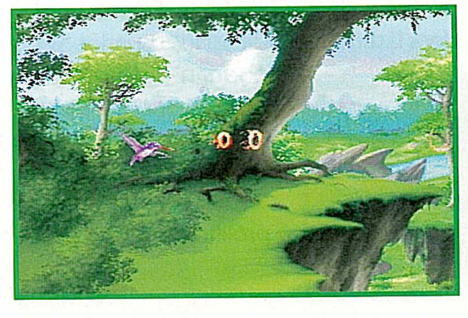
En un mundo antes de la creación de la especie humana, los animales se enfrentan a la mayor de las amenazas, un cristal maligno venido de otro planeta.
El Kolibri es el único capaz de enfrentarse a tan terrible destino. Su misión es encontrar el Cristal de la Tierra y absorber su poder para devolver la paz a los animalillos del bosque.

Nacidos hace casi diez años, **Novotrade**, equipo de programación de origen serbio, ha tenido sus más y sus menos en cuanto a la calidad de sus productos se refiere. Sus primeras realizaciones fueron trabajos para compañías tan prestigiosas como **Konami**, encargándose de la versión de ***Amiga*** del mítico CASTLEVANIA, que resultó uno de los grandes fiascos de la época. También se encargaron de programar la continuación del mítico IMPOSSIBLE MISSION, que era casi tan bueno como el original. Poco después, y de la mano de **Sega**, se iniciaron en las consolas con ECCO THE DOLPHIN, uno de los juegos más bonitos y plomazos que existe (competencia directa de Butterfly Pillow). La desgracia continuó con CYBORG JUSTICE, un extraño predecesor de RISE OF THE ROBOTS, pero de bajo presupuesto. Después llegaría ETERNAL CHAMPIONS, un completísimo *beat´em-up* carente del carisma de los grandes del gé-



EN EL INTERIOR DE ESTA SINIESTRA CAVERNA TE ESPERAN ALGUNAS SORPRESAS. LA UNICA MANERA DE SUPERAR LOS VARIADOS PELIGROS ES COMBINAR EL USO DE TODAS TUS ARMAS SABIAMENTE. LA LUZ TE ESPERA AL FINAL



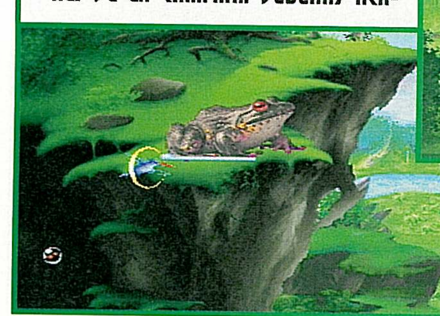


EXPIRY



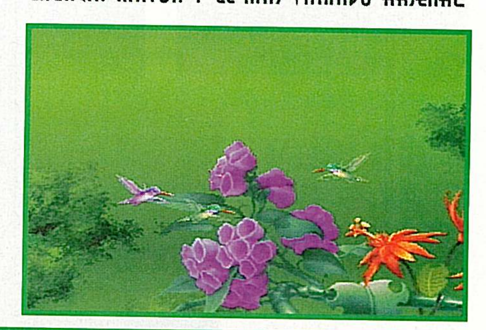
RESCUE

LOS MALVADOS INSECTOS ESTÁN ABSORBIENDO TODA LA ENERGÍA DE LAS FLORES DE LA CAMPIÑA. DEBERÁS ACABAR CON TODOS PARA QUE LAS PLANTAS RECOBREN SU COLOR HABITUAL TU FAMILIA TE LO AGRADECERÁ.



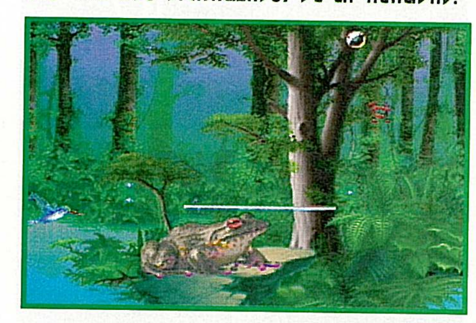
PREL

EL POLEN DE LAS FLORES NOS PROPORCIONARÁ ENERGÍA MAYOR Y EL MÁS VARIADO ARSENAL.



RIVER SIDE

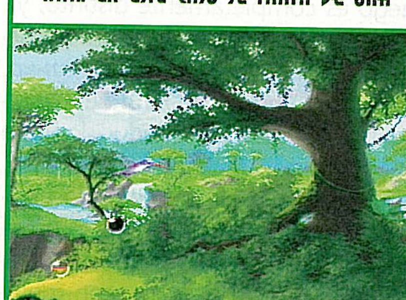
LA MAYORÍA DE LOS ANIMALES DE ESTE CARTUCHO HAN SIDO DIGITALIZADOS DE LA REALIDAD.



SCHOOL

NO PODÍA FALTAR EN UN JUEGO DE ESTA MAGNITUD UNA FASE PRELIMINAR. EN ESTE CASO SE TRATA DE UNA ESCUELA DE VUELO, EN LA QUE EJERCITAREMOS TODAS LAS ACCIONES QUE PUEDE REALIZAR NUESTRO PAJARRACO.





LOBBY

NOS ENCONTRAMOS ANTE LA PRIMERA FASE DIFÍCIL DEL JUEGO. PARA SOBREPASAR LOS OBSTÁCULOS EN FORMA DE ROCAS QUE BLOQUEAN EL PASO, NECESITAREMOS ENCONTRAR UN ARMA CON LA POTENCIA PARA ROMPERLOS.



TERMITE WORLD



UNA TRANQUILA FASE EN LA QUE SÓLO DEBEREMOS SEGUIR A UNA TERMITA A SU GUARIDA.

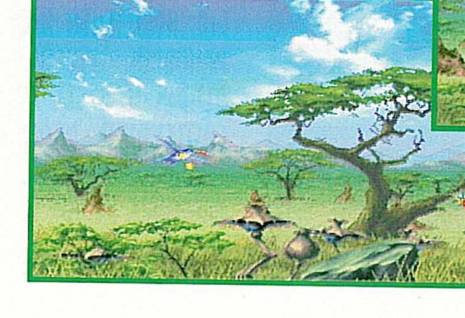
WATER FALLS



LA BELLEZA DE LOS DECORADOS Y SU FASTUOSO COLORIDO SON LAS BAZAS DE ESTE GRAN JUEGO.

LIBERATE

AUNQUE EN ALGUNAS COSAS SE ASEMEJE BASTANTE A ECCO THE DOLPHIN, NO ESTAMOS ANTE UNA SOPORIFERA AVENTURA, SINO QUE NOS ENCONTRAMOS CON UN DIVERTIDO Y ESPECTACULAR MATAMARCIANOS CON TONO ECOLOGISTA.





SEGA
NOVOTRADE
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ VARIABLES
FASES ◆ 18
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ SI
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS 92
Algún día todos los juegos para 32X tendrán el colorido y el detalle de éste. El diseño de los personajes es tan real como la vida misma.

MUSICA 90
Amplio repertorio de melodías Tecno dignas del mejor disco de Vangelis. Treinta maravillosas músicas, a cada cual mejor, de excelente factura.

SONIDO FX 69
Las digitalizaciones brillan por su ausencia. La calidad de los efectos sonoros deja bastante que desear en comparación con el resto del juego.

JUGABILIDAD 86
Un juego impecable que nos entretendrá varias horas. Demasiadas vidas, continuaciones y password que acortan la vida del juego.

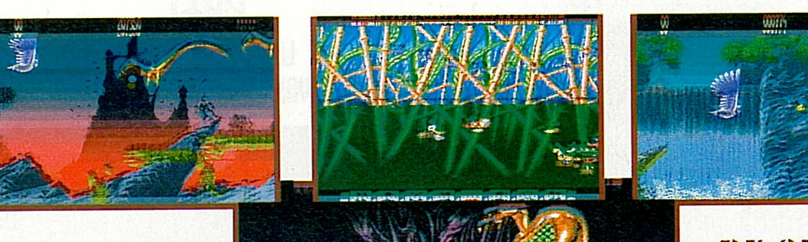
GLOBAL 88
KOLIBRI es sin lugar a dudas el mejor juego que Novotrade ha realizado para consola. Su brillante realización hará que pasemos por alto una escasez de dificultad que puede hacer que terminemos con este juego en cuestión de horas. Que sigan saliendo juegos de esta factura.



+ Gráficamente no es posible encontrar ningún fallo destacable.

− La vida de este juego no es demasiado larga.

MAS VALE PAJARO EN MANO



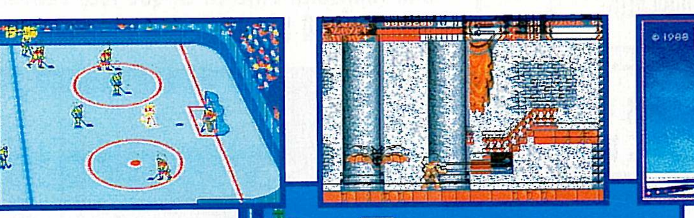


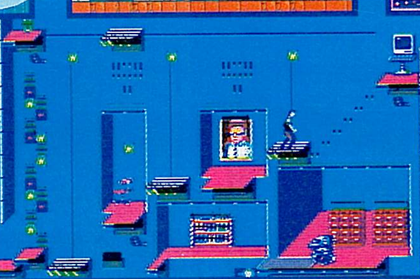
NO ES LA PRIMERA VEZ QUE UN BICHO ALADO PROTAGONIZA UN SHOOT´EM-UP. AQUÍ TENÉIS LOS DOS EJEMPLOS MÁS ILUSTRES CREADOS PARA **AMIGA**. EL PRIMERO ES APIDYA DE **FACTOR 5** Y AGONY, ESPECTACULAR JUEGO DE LA GENTE DE **PSYGNOSIS**.

nero. Hace unos meses nos brindaron la continuación de DOLPHIN, toda una sorpresa ya que nadie pensaba que tuvieran el valor de continuar semejante ladrillo de juego. Su última producción, EXXO SQUAD, volvía al genero robótico, con peor fortuna que sus anteriores juegos. Ahora nos traen su primer juego para *32X*, y parece que por fín han encontrado el camino correcto. **Novotrade** nos presenta **KOLIBRI,** un cartucho que tiene bastantes similitudes con su pariente ECCO. Estas similitudes son de carácter estético, ya que el aspecto gráfico y el control se parecen bastante, aunque el juego es completamente distinto, ya que no se trata de una aventura absurda, sino de un entretenido *shoot´em-up*. En el apartado gráfico **KOLIBRI** es el cartucho más espectacular producido hasta la fecha para la *32X*, con un colorido nunca visto y unos escenarios preciosistas como pocos, con multitud de detalles que evocan perfectamente el ambiente de las selvas vírgenes. La mayoría de los animales se han animado a partir de los reales, con movimientos muy realistas. En resumen uno de los mejores juegos de *32X*.

THE PUNISHER

¡NO! ¡NO! ¡NOVOTRADE!





NOVOTRADE ES UNA DE LAS COMPAÑIAS CON PEOR TRAYECTORIA DEL MERCADO. PARA QUE VEAIS QUE NO SON FLOR DE UN DIA, AQUI TENEIS SUS PRIMEROS JUEGOS. BLADES OF STEEL Y CASTLEVANIA PARA KONAMI Y EL GENIAL IMPOSSIBLE MISSION 2.

CHIP SUPER FX2,
7 PLANOS DE SCROLL, MORPHMATION,
GIGANTESCOS SCALINGS, ROTACIONES DE 360º...
Y LO MÁS IMPORTANTE:
DIVERSIÓN SIN LÍMITES.
SÓLO HABLANDO ASÍ SE PUEDEN ENTENDER
4 AÑOS DE TRABAJO.



SUPER MARIO WORLD 2.
EL MEJOR JUEGO
DE PLATAFORMAS JAMÁS INCUBADO.

TAPSA

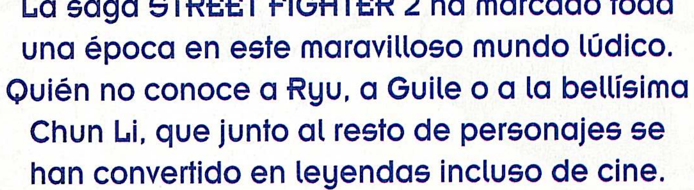
Club Nintendo ¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título, llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44

Nintendo®
Nintendo España, S.A.
Paseo de la Castellana, 39 - 28046 Madrid

DE SERIE B

STREET FIGHTER THE MOVIE







La saga **STREET FIGHTER 2** ha marcado toda una época en este maravilloso mundo lúdico. Quién no conoce a Ryu, a Guile o a la bellísima Chun Li, que junto al resto de personajes se han convertido en leyendas incluso de cine.











Street battle

Esta es la típica modalidad en la que deberéis derrotar al resto de participantes para poder alcanzar al jefe final de turno. Los personajes cuentan con llaves nuevas y un salvaje combo para terminar el combate.











La idea de contemplar un STREET FIGHTER con luchadores digitalizados nos chocó en un principio. ¿Sería una secuela de MORTAL KOMBAT, o conseguiría plasmar el espíritu de STREET FIGHTER a pesar de cambiar el aspecto gráfico del juego? Pues bien, el arcade cumplió a la perfección su papel y agradó al público asiduo a las salas recreativas. Sin embargo, las conversiones para ***PlayStation*** y ***Saturn*** nos han dejado estupefactos por una serie de detalles incomprensibles a estas alturas. Para empezar nos encontramos con unos *sprites* «lavados a la piedra» que desentonan notablemente con el colorido de los escenarios. Por lo tanto, los personajes parecen superpuestos a la pantalla, restando realismo al aspecto gráfico del juego. La animación, después de contemplar la suavidad de MORTAL KOMBAT 3, también nos ha decepcionado ligeramente. Los movimientos son algo bruscos y se producen ralentizaciones cuando se ejecutan algunos golpes especiales. Para colmo, la lentitud del juego no nos permite desarrollar una estrategia capaz de sorprender a nuestro adversario, ya que éste averiguará sin muchos problemas cuales son nuestras intenciones. Se podría pensar que este juego no tiene ninguna virtud, pero tampoco hay que ser exagerados. Esta versión doméstica incluye modalidades que no se encontraban en la recreativa, como una prácticamente idéntica al modo ranking de VIRTUA FIGHTER. Pero la más atractiva para el usuario puede ser el llamado





Esta es la gran innovación de la versión doméstica. Iréis de combate en combate siguiendo el argumento de la película.

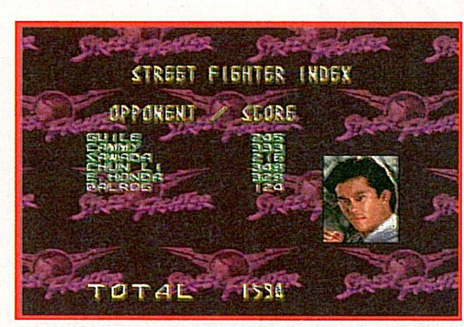






Trial Battle





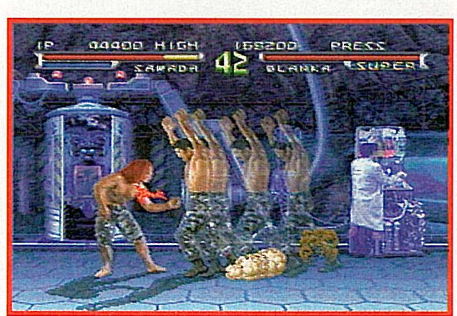
En esta ocasión nos encontramos con un modo de juego muy similar al ranking de VIRTUA FIGHTER. Escogeréis un personaje, y dependiendo de vuestro estilo de lucha se os dará una puntuación.

Movie Battle, donde iréis disputando una serie de combates siguiendo el guión de la película. Cada vez que terminéis una lucha aparecerán diferentes secuencias del film presentando diferentes alternativas para continuar. El único fallo es que en esta modalidad tan sólo podréis manejar a Guile-Van Damme.

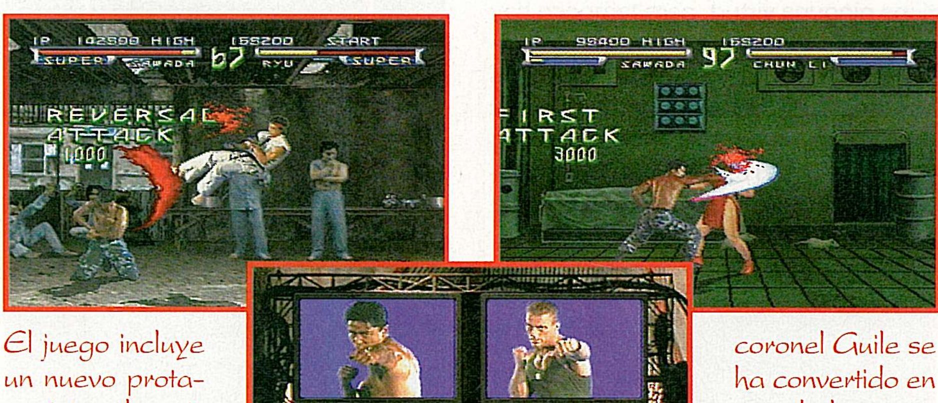
En resumen, si sois «street-fighter-maníacos», aquí tendréis una oportunidad de ir completando vuestra colección con uno de los títulos más flojos de esta saga. Esperemos que las nuevas conversiones que se avecinan, como STREET FIGHTER ALPHA, y un juego exclusivo para ***PlayStation*** y ***Saturn*** STREET FIGHTER THE ANIMATED MOVIE, devuelvan a sus personajes al lugar que les corresponde.

R. DREAMER





Sawada



El juego incluye un nuevo protagonista, el capitán Sawada. Tras enrolarse en las fuerzas dirigidas por el coronel Guile se ha convertido en uno de los combatientes más eficaces. Sus golpes especiales son mortales.



STREET FIGHTER THE MOVIE

PRESS START BUTTON

© CAPCOM CO., LTD. 1994, 1995
ALL RIGHTS RESERVED.
LICENSED BY SEGA ENTERPRISES, LTD.

ACCLAIM	
CAPCOM	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	14
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 78

Escenas en full motion vídeo de gran calidad inspirados, por supuesto, en la película. Los sprites desentonan notablemente con los escenarios.

MUSICA 89

Constituyen el mejor apartado del juego aprovechando la calidad del Compact Disc. Algunas veces desentonan con lo que ocurre en pantalla.

SONIDO FX 85

Patadas, golpes y gritos se suceden a lo largo y ancho de los combates. Ciertos efectos, al igual que los gráficos, no son muy realistas.

JUGABILIDAD 79

A los golpes típicos de esta serie se han añadido algunos nuevos inéditos hasta la fecha. Lentitud, lentitud y lentitud, ¿os ha quedado claro?.

GLOBAL 80

La gran Capcom no ha estado a la altura de entregas anteriores a la hora de convertir la película de STREET FIGHTER en un juego. Después de unas cuantas horas frente al televisor, hemos encontrado pocos argumentos a favor de un lanzamiento que pasará a la historia con más pena que gloria.

+ A pesar de todo, sigue siendo un STREET FIGHTER con todas las de la ley.

− Poco realista y movimientos demasiado lentos y predecibles.



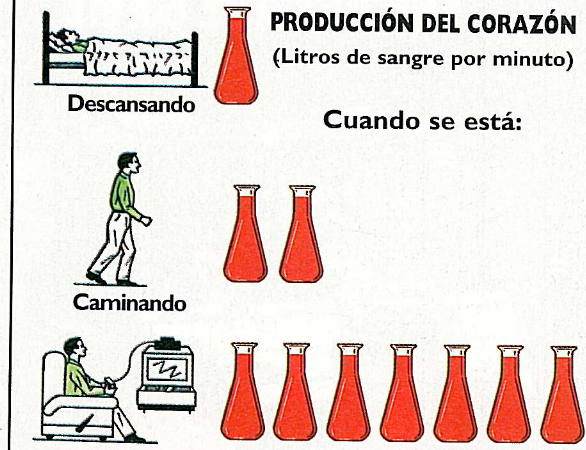
LA FORMA MÁS DIVERTIDA DE PASAR EL TIEMPO

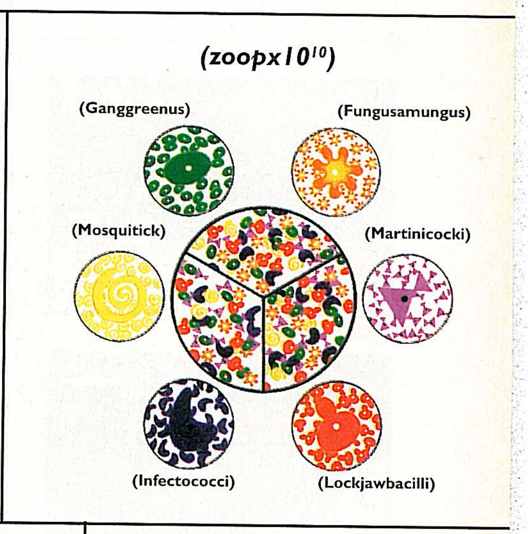
ZOOP. TAL VEZ YA ESTÉS ENGANCHADO

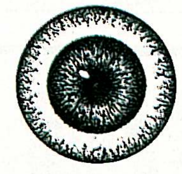


NADIE ES INMUNE

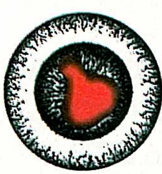






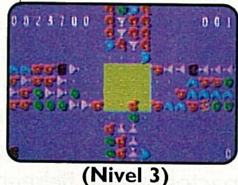


Un iris sano



El mismo iris después de jugar con ZOOP.

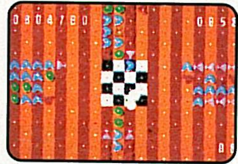
Etapas de ZOOP



(Nivel 3)



(Nivel 6)

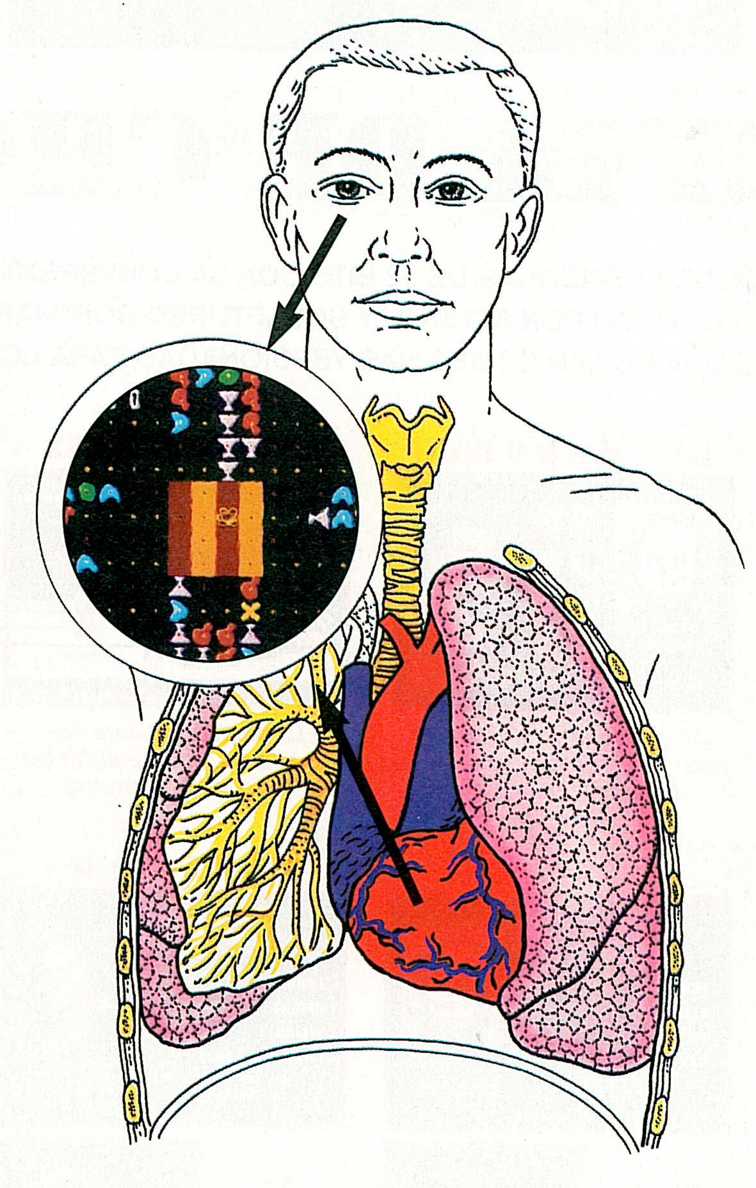


(Nivel 8)



(Nivel 9)

(Este modelo continúa hasta que, desgraciadamente, provoca el desfallecimiento)



Parece un videojuego inofensivo hasta que entra en la sangre y se mezcla con tu ADN. Para remediar esta afección debemos aprender sus movimientos, comprender sus pensamientos y anticiparnos al siguiente movimiento. Sólo así podremos empezar la batalla y vencer a este asesino.

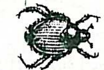
Portadores conocidos de ZOOP



MEGADRIVE™



SUPERNINTENDO®



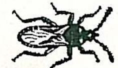
GAME BOY™



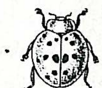
CD-ROM



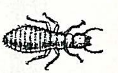
MACINTOSH™



PC

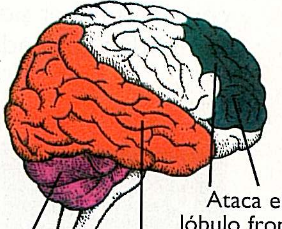


PLAYSTATION™



SEGA SATURN™

Cómo afecta ZOOP al cerebro.

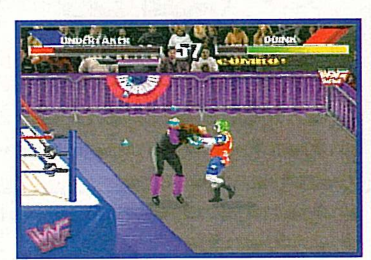


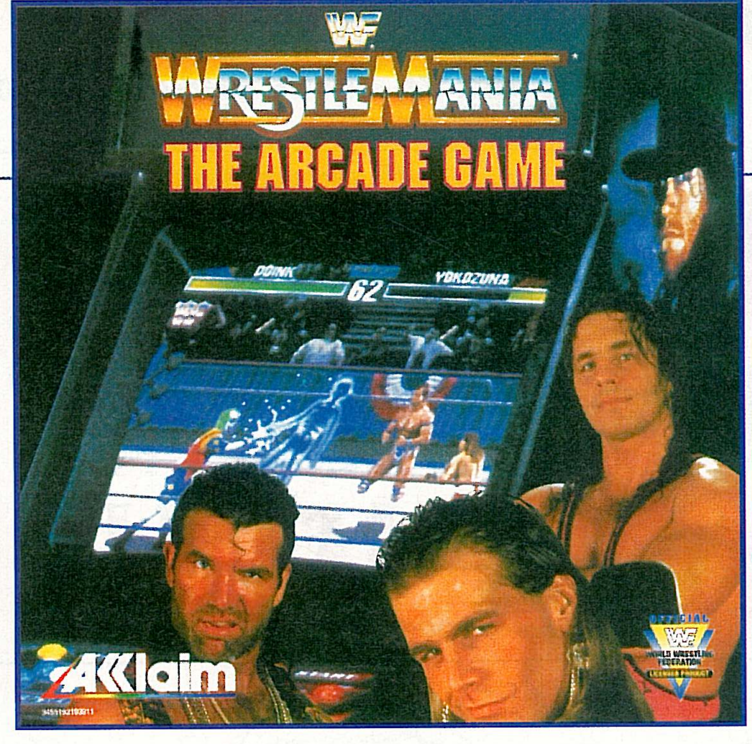
Ataca el lóbulo frontal del cerebro debilitando el juicio, el conocimiento y la razón.

Te come lentamente el cerebelo restringiendo el movimiento, la coordinación y el equilibrio

Produce cambios en la médula causando irregularidades en la digestión, en la respiración y en el ritmo cardiaco.









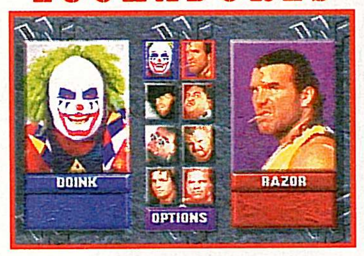


TERAPIA DE CHOQUE

EL WRESTLING DEBUTA EN LAS CONSOLAS DE 32 BITS CON LA CONVERSION DE UNA RECREATIVA DE MIDWAY. EL EQUIPO FORMADO POR ACCLAIM Y SCULPTURED SOFTWARE SIGUE SIENDO EL RESPONSABLE DE UNA DE LAS SERIES MAS VERSIONADAS PARA LOS 8 Y LOS 16 BITS.

Desde que la primera entrega de la saga de **WWF** apareció para *NES*, se han sucedido una serie de versiones para *Game Boy, Game Gear, Mega Drive* y *Super Nintendo*. Todas las versiones de 16 bits tienen en común el haber sido creadas por el dúo formado por **Acclaim** y **Sculptured Software**. Cuando parecía que la fiebre por los juegos basados en esta disciplina había disminuido, la aparición de una recreativa ha sido el punto de partida para una nueva serie de lanzamientos que permiten al *wrestling* debutar en los 32 *bits*. Los nuevos compactos reflejan fielmente la citada recreativa, incluyendo unos magníficos gráficos di-

LUCHADORES



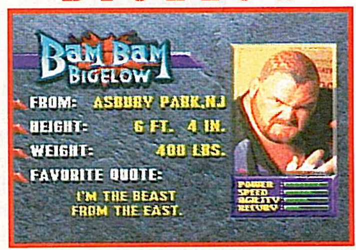
Al igual que en el resto de versiones con el mismo título, incluye 8 luchadores.

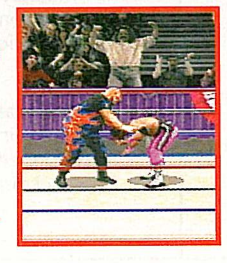
2 JUGADORES



La modalidad para dos jugadores permite participar en el mismo equipo.

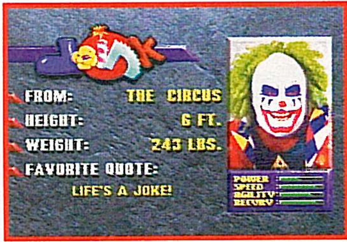
BIGELOW

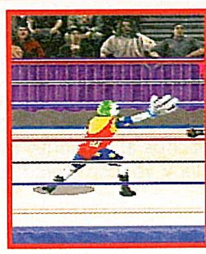




Aunque le llamen Bam Bam, no tiene nada que ver con Zamorano.

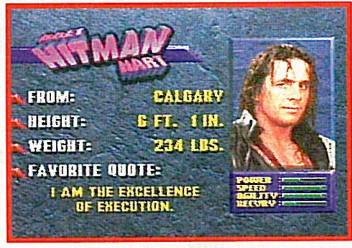
DOINK





Bajo el disfraz de payaso es capaz de electrocutar al más pintado.

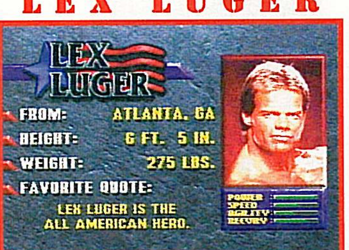
HITMAN





Se especula que el secreto de su fuerza está en su melena.

LEX LUGER

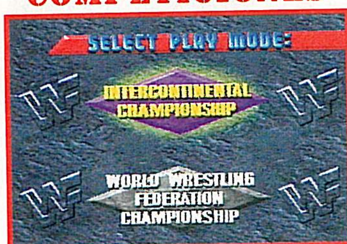




Las barras y estrellas en su bañador lo convierten en un ídolo en EE.UU.



COMPETICIONES

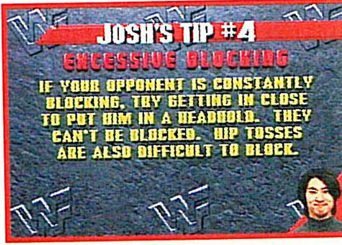


El compacto presenta dos competiciones diferentes.





CONSEJO



Los consejos permiten mejorar el control del juego.

gitalizados de los luchadores. El tamaño de los mismos es superior al de los cartuchos de 16 *bits*, y las animaciones son aún más impresionantes. El número de personajes incluidos es de ocho, apareciendo desde clásicos como **Undertaker**, hasta algunas de las última incorporaciones como **Bam Bam Bigelow**. La gran variedad de llaves y golpes especiales llega a su máximo exponente con los *combos*, que permiten desencadenar una auténtica avalancha de acción. Las mejoras gráficas también se dejan notar en la animación del público asistente a los combates, mientras que la calidad de los efectos de sonido se mantiene a un alto nivel. La inclusión de diferentes consejos de los programadores pone la guinda en un juego salvaje.

ITURRIOZ

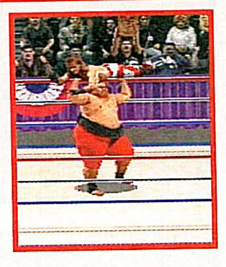




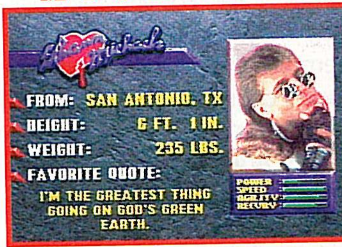
YOKOZUMA



El hermano de The Punisher es uno de los mejores.



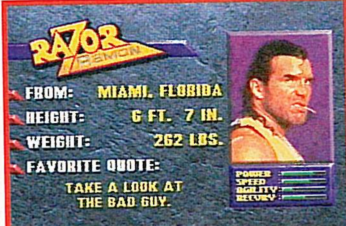
MICHAELS



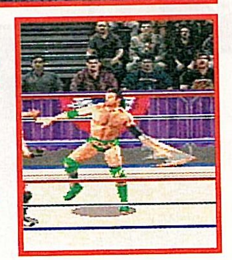
Además de luchar, dedica parte de su tiempo al cultivo de Amapolas.



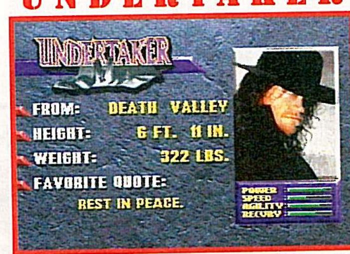
RAZOR



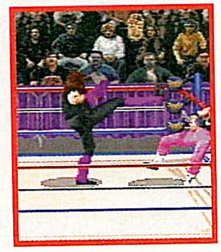
El terrible olor de su poblada axila aturde a todos sus rivales.

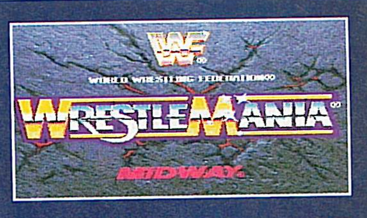


UNDERTAKER



Su enorme estatura hace del enterrador un temible rival para cualquiera.





ACCLAIM

SCULPTURED SOFTWARE

MEGAS	CD-ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
COMPETICIONES	15
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

La animación de los luchadores es soberbia. La gran variedad de movimientos y golpes especiales es muy destacable.



90

MUSICA

Las melodías se adaptan perfectamente a la naturaleza del juego, aunque pasan desapercibidas cuando juegas.

84

SONIDO FX

Los sonidos incluidos reflejan hasta los detalles más insignificantes. La narración de los combates anima el juego.



88

JUGABILIDAD

Los combos de hasta 21 golpes son una auténtica pasada. Variedad de opciones muy limitada. Entretenimiento seguro.



90

GLOBAL

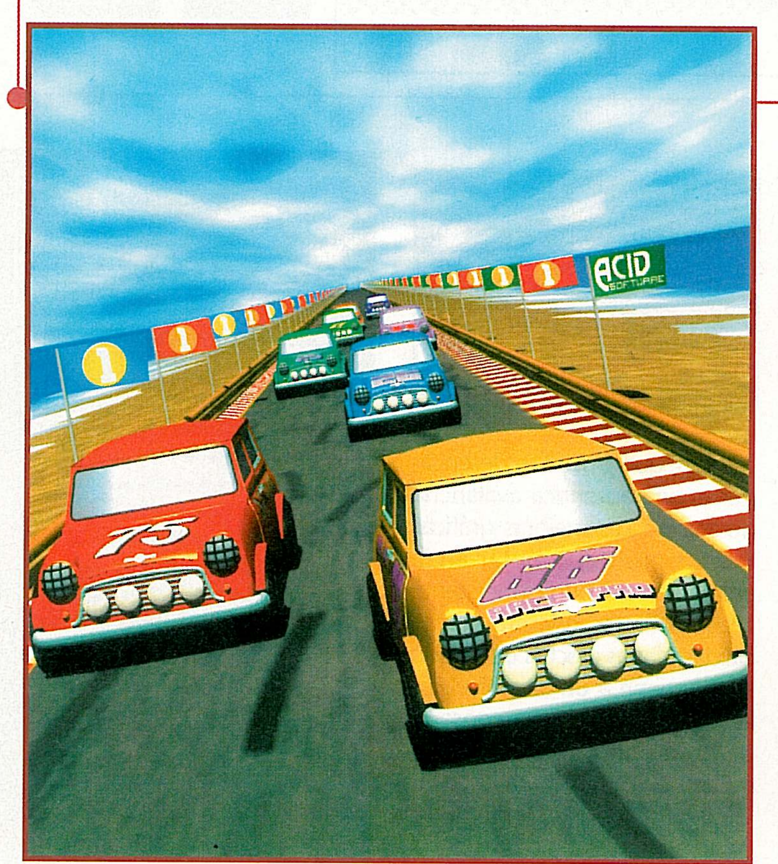
89

Acclaim y Sculptured Software han logrado reflejar fielmente la recreativa de Midway. La escasa dificultad se compensa con unos buenos gráficos, realistas efectos de sonido y tremenda jugabilidad.

+ Los que amen este deporte-espectáculo disfrutarán de lo lindo.

− Si no te gusta el wresling no sabrás por donde cogerlo.

SUPER SKIDMARKS







Con apenas una decena de juegos para Mega Drive, la compañía británica Codemasters ha logrado forjarse un enorme prestigio tanto a nivel de la crítica y como entre los usuarios.

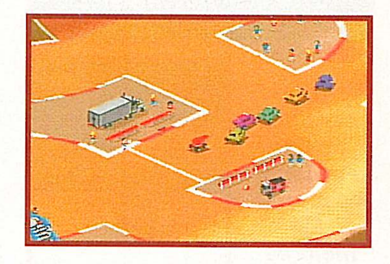




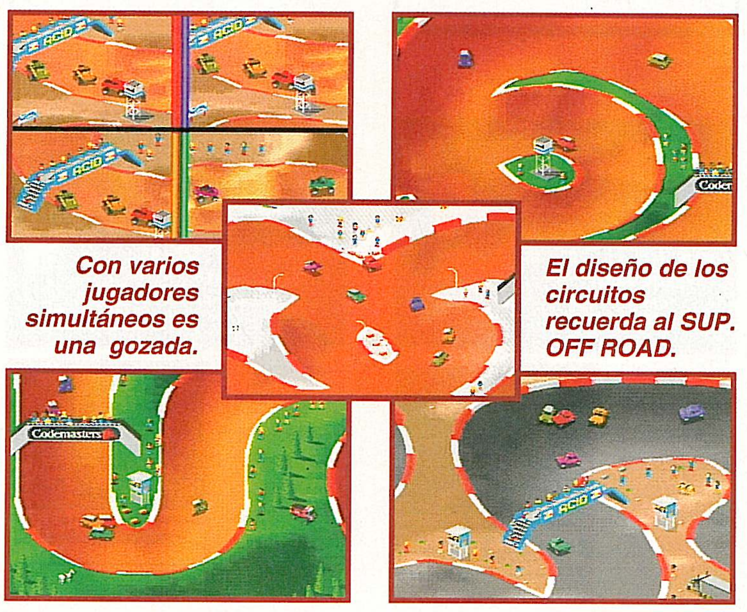
ENCIENDE MI PASION

La saga MICROMACHINES (1,2 y 3), PSYCHO PINBALL, el fantástico DIZZY, las dos versiones de PETE SAMPRAS, la aventura COSMIC SPACEHEAD y, en menor medida, el juego de inteligencia MAN OVERBOARD!, ocupan uno de los lugares más honrosos de nuestro catálogo personal. Como todo aquello no podía ser un simple sueño, ahora vuelven a la carga con **SUPER SKIDMARKS** una conversión del juego de coches que causó furor entre los aficionados de ***Amiga*** y que se mantuvo durante varios meses en los primeros puestos de las listas británicas. La versión de ***Mega Drive*** es una réplica bastante fiel en la que sólo echaremos en falta algunos pequeños detalles como las huellas de los neumáticos o la ausencia de algunos vehículos. Si dejamos a un lado esas diferencias nos encontraremos con un juego tan divertido y emocionante como MICROMACHINES aunque con una concepción bastante distinta. Aquí, la perspectiva de los circuitos es isométrica, los coches tienen 3D y los recorridos son muy similares a los de OFF ROAD, es decir, cerrados con cruces, muchos desniveles y constantes virajes. Los vehículos participantes en las pruebas son siempre seis y, dependiendo del modo de juego, podremos elegir entre cuatro modelos diferentes. Además de estos cuatro coches iniciales, tendremos la oportunidad de acceder a dos más (un bólido y otro con cuerpo de vaca) por medio de códigos.

La mecánica del modo campeonato resulta bastante simple. Debemos quedar el primero en la clasificación de los cuatro grandes premios para obtener

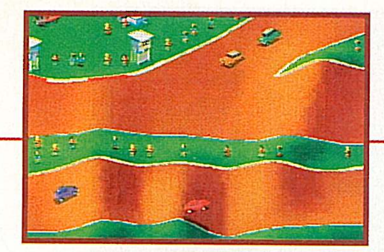




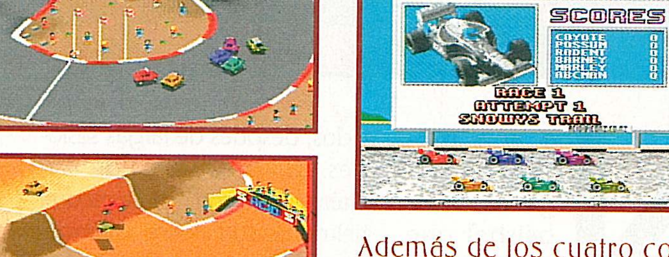


Con varios jugadores simultáneos es una gozada.

El diseño de los circuitos recuerda al SUP. OFF ROAD.







VEHICULOS OCULTOS

FORMULA 1

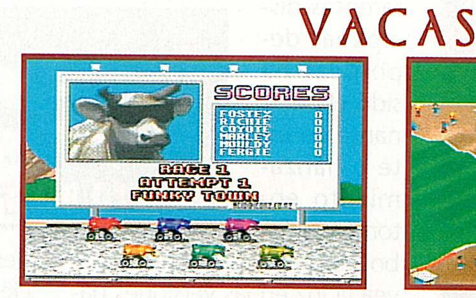


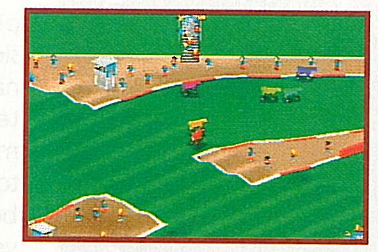
Además de los cuatro coches iniciales, **SUPER SKIDMARKS** para *Mega Drive* cuenta con otros dos vehículos más. Para acceder a ellos tendréis que utilizar unos nombres secretos o unos *passwords*. En la sección de trucos de este número o del siguiente podréis obtenerlos.

MENU PRINCIPAL

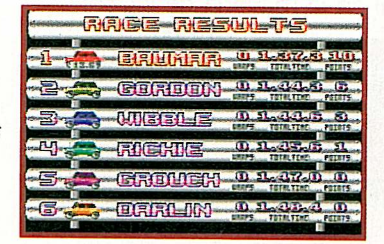


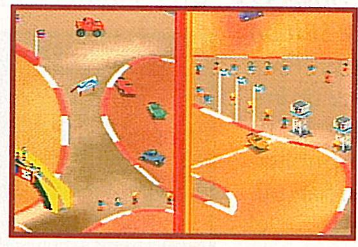
VACAS





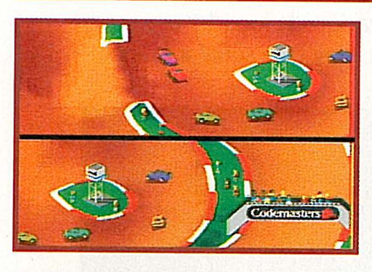
RESULTADOS

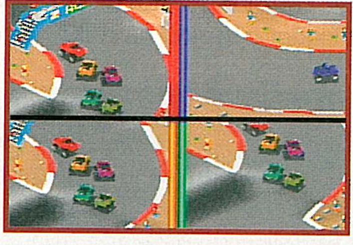


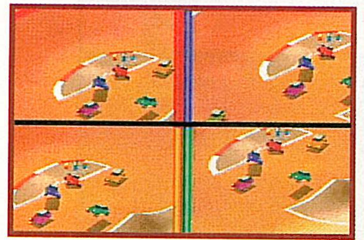




MULTIPLAYER









la clave de acceso al circuito profesional. Cada premio consta de seis pruebas y sólo tendremos tres oportunidades para superar cada una de ellas. Aunque estas cifras puedan resultar un tanto pobres y cosa de unos pocos días, con SUPER SKIDMARKS ocurre algo parecido a lo que todos conocemos de MICROMACHINES: con varios jugadores simultáneos es un juego eterno. Cuatro jugadores contra la máquina o un «macroversus» todos contra todos, son de lo más apasionante que uno pueda encontrar en *Mega Drive*.

DE LUCAR



CODEMASTERS	
CODEMASTERS	
MEGAS	16
JUGADORES	1-4
VIDAS	3
ESCENARIOS	4
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 91
No tiene la calidad de la versión original de Amiga, pero son geniales. Excelente colorido y detalles brillantes por doquier.

MUSICA 89
Una única melodía muy similar a las ya presentes en MICRO-MACHINES. Sólo está presente en el menú principal.

SONIDO FX 90
El sonido del motor y los choques está bastante logrado. No molesta lo más mínimo por muchas partidas que juguemos.

JUGABILIDAD 93
Aunque cuesta un poco pillarle el tranquillo al control, acaba por ser muy manejable. Con varios jugadores a la vez gana mucho.

GLOBAL 93
Si estás buscando un juego para divertirte con los amigos, SUPER SKIDMARKS es la mejor opción para hacerlo. Un programa apasionante, técnicamente impecable y con detalles realmente originales.

+ El modo para varios jugadores simultáneos.

− Que se hayan eliminado las huellas de los neumáticos.

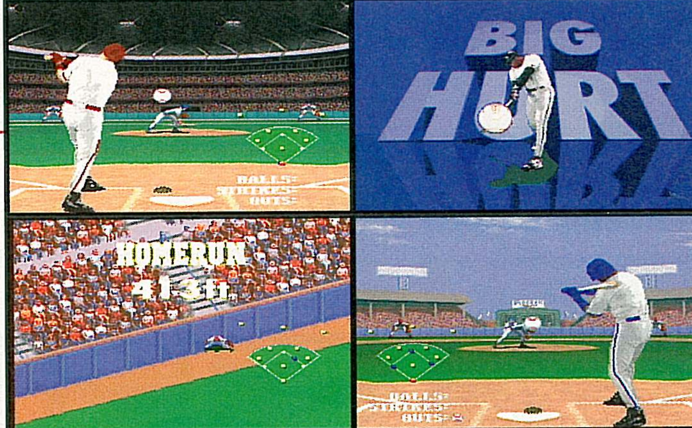
GOLPES SIN HEMATHOMAS

El béisbol vuelve a las consolas de 16 bits con una concepción gráfica en la que destaca el enorme tamaño de los sprites.

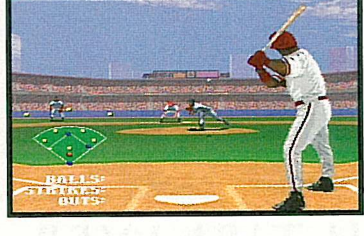
FRANK THOMAS

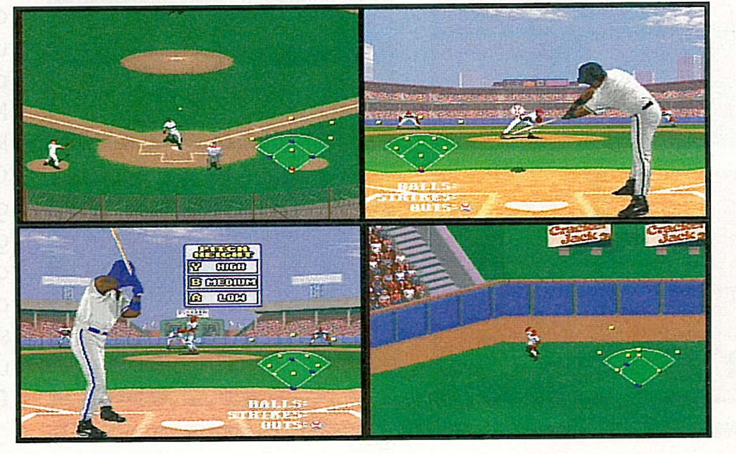
BIG HURT

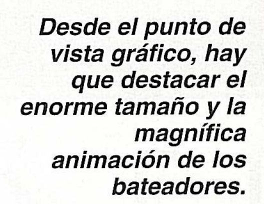
BASEBALL



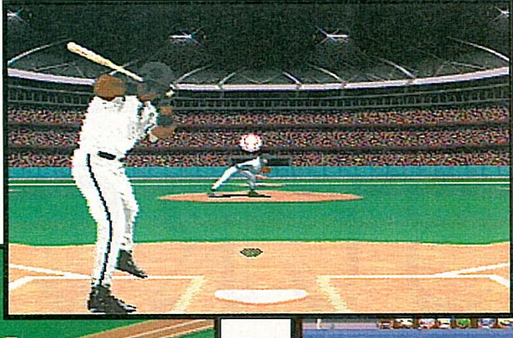
No son muchos los programas sobre béisbol que los distribuidores han decidido lanzar en nuestro país. El interés creciente que **Acclaim** está poniendo en las diferentes disciplinas deportivas ha sido el detonante de este lanzamiento entorno al béisbol. Además, está previsto que vea la luz en las versiones para ***Game Gear, Game Boy, Mega Drive 32X, Sega Saturn, Play Station*** y ***PC***. Para lograr un importante tirón publicitario han utilizado el nombre de **Frank Thomas**, una de las grandes estrellas de este deporte. Los movimientos de este jugador han sido reproducidos, después de largas sesiones en los estudios de **Acclaim**, de forma que se recoge fielmente su celebre «swing». Desde el punto de vista gráfico, lo más destacado es el impresionante tamaño de los bateadores, superior a cualquiera de los vistos hasta estos momentos, incluidos los de BASEBALL STARS 2 de ***Neo Geo***. Una vez realizados los golpes, la perspectiva varía ofreciendo una mayor visión del campo, como suele ser habitual en la mayoría de los simuladores del género. El control de los jugadores tampoco ofrece grandes variedades con el sistema habitual, utilizando también la clásica renovación de jugadores y equipos. Hay que señalar la inclu-



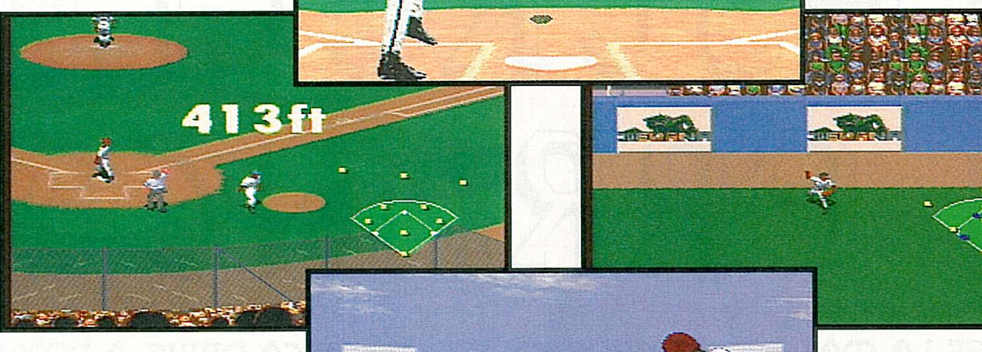




Desde el punto de vista gráfico, hay que destacar el enorme tamaño y la magnífica animación de los bateadores.



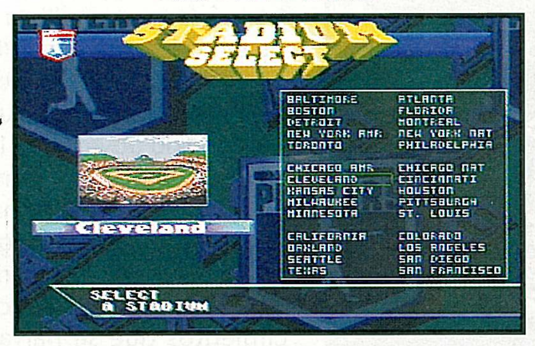
El duo Acclaim-Iguana ha logrado programar uno de los mejores simuladores de béisbol para las consolas de 16 bits.



La modalidad de partidos históricos permite revivir los grandes acontecimientos de la competición americana.

Los efectos de sonido incluidos en estas versiones son bastante buenos, destacando sobre todo el incansable comentarista.

ESTADIOS

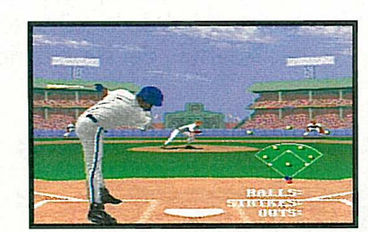


La inclusión de 28 estadios diferentes, algunos de ellos cubiertos, proporciona una gran variedad de escenarios.

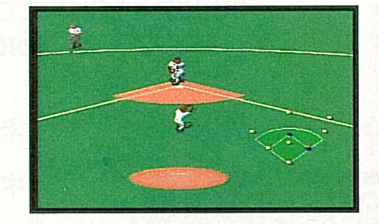
ESTRATEGIA



Es posible determinar la colocación de los jugadores cuando el equipo contrario se encuentra en disposición de batear.







sión de una opción que permite disputar partidos históricos. La temporada regular, los *play-offs*, y una competición en busca de *home runs* constituyen, junto a 28 estadios diferentes, las principales modalidades que ofrece este título.

MARCADOR



La jugabilidad, un editor de equipos y unos completos efectos de sonido hacen el resto para lograr un completo cartucho ideal para los aficionados y neófitos.

ITURRIOZ



ACCLAIM	
IGUANA	
MEGAS	24
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
COMPETICIONES	3
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS — 90
El tamaño de los bateadores es el mayor en su género. Después de batear, el scroll de la pista es bastante suave.

MUSICA — 85
Melodías adecuadas a esta disciplina durante la presentación y menús. Siguen sin ser importantes en este género.

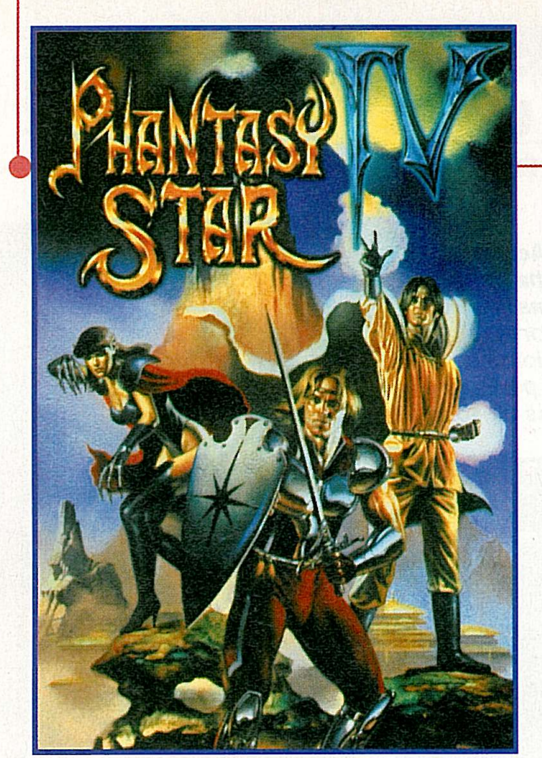
SONIDO FX — 88
Los efectos sonoros durante los partidos son magníficos. Destacan los comentaristas y los sonidos de órgano.

JUGABILIDAD — 86
El control de los jugadores y la modalidad de partidos históricos. Existe un modo rápido que permite reducir la duración.

GLOBAL — 89
La inclusión de Acclaim en el mundo del béisbol presenta unas características técnicas que lo convierten en uno de los líderes del género. Calidad gráfica, variedad de opciones y jugabilidad.

+ Probablemente uno de los mejores simuladores de la historia.

– Este deporte no cuenta con muchos aficionados en España.



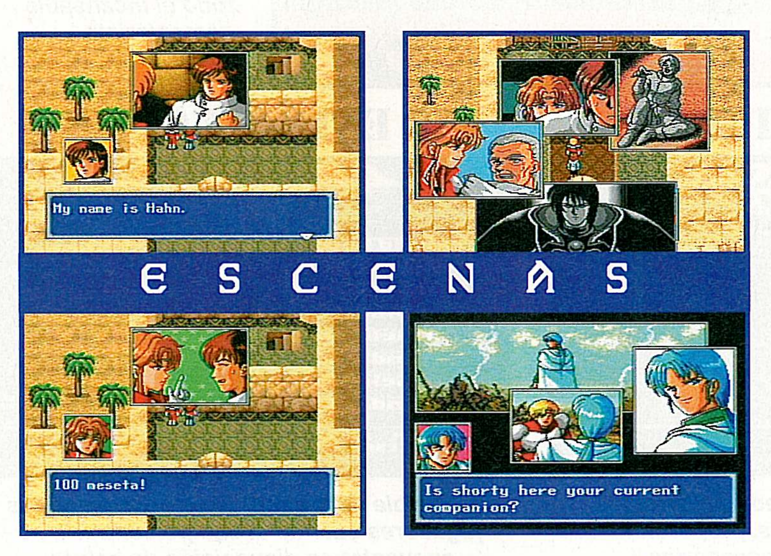




ESTRELLA ERRANTE

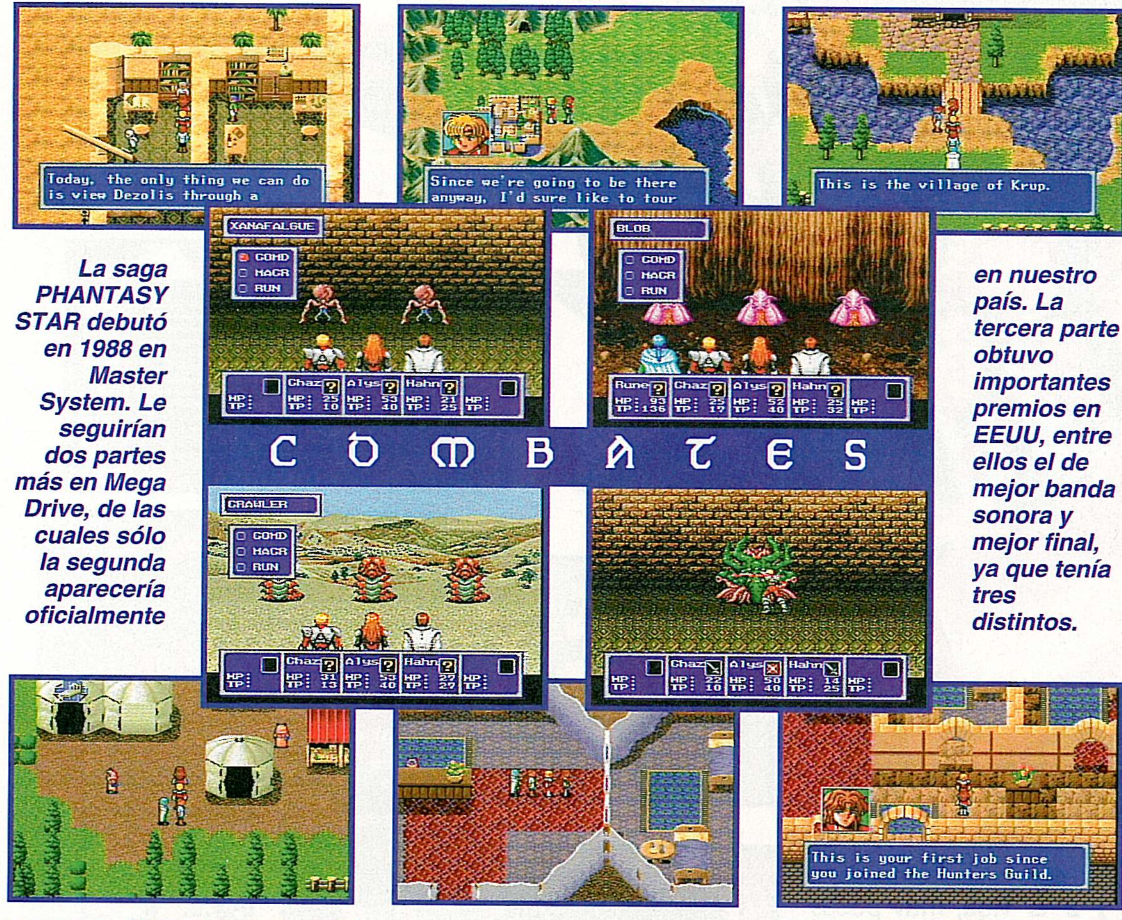
LA SAGA PHANTASY STAR ES LA MAS FAMOSA QUE EXISTE EN MEGA DRIVE. A PESAR DE ESTO, NUNCA APARECIO NINGUN CARTUCHO EN NUESTRO PAIS CON EL APOYO NECESARIO. EL ULTIMO CAPITULO DE LA SAGA PARECE ROMPER ESTA LINEA.

En el año 1988, aparecia en nuestro país el primer cartucho de una saga que iba a resultar legendaria entre los aficionados a los *RPG* puros. El nombre de este juego era PHANTASY STAR. Este cartucho estaba dotado de unos gráficos y jugablilidad sorprendentes. Para que os hagáis una idea, su programador alcanzaría la fama años despues gracias a cierto puercoespín azul. El éxito de este juego fuera de nuestras fronteras fue tal que con el debut de ***Mega Drive*** llegó su continuación en 16 *bits*. Esta sería la última ocasión en que la saga hacía acto de presencia en nuestro país. Un año y medio más tarde que en el resto del mundo aparece por fín en nuestro país la cuarta y última parte de tan celebrada saga. **PHANTASY STAR IV** es uno de los *RPG´s* más completos que hemos podido observar en los últimos tiempos. El argumento de este juego nos sitúa en una brecha temporal entre la segunda y la tercera parte , descubriendo así el inicio de todos los acontecimientos que se narran en **PHANTASY STAR III**. Los modos de combate se han mejorado notablemente, volviendo a la vistosidad de la primera parte. Además del repertorio de



LA CALIDAD GRAFICA DE ESTE JUEGO SUPERA LO VISTO EN LAS ANTERIORES ENTREGAS.





La saga PHANTASY STAR debutó en 1988 en Master System. Le seguirían dos partes más en Mega Drive, de las cuales sólo la segunda aparecería oficialmente en nuestro país. La tercera parte obtuvo importantes premios en EEUU, entre ellos el de mejor banda sonora y mejor final, ya que tenía tres distintos.

magias habituales en estos juegos, contaremos con una utilísima opción de *macros*. Dicha opción nos permitirá definir en que orden queremos que nuestros personajes realizen los ataques, y qué armas deben utilizar para ellos. Así nuestros personajes seguirán nuestra estrategia con sólo pulsar un botón. El juego cuenta con la friolera de 24 megas, lo que nos asegura días y días de sana diversión. En cuanto al aspecto gráfico, estamos seguros de afirmar que gráficamente es el mejor de la saga, con un gran colorido y detalle. Las músicas cumplen con el estandar de los *RPG*, es decir, muchas y muy buenas. En resumen, **PHANTASY STAR IV** es una magna producción que no deben dejar pasar los amantes del género, y cuya única pega es que no vaya a aparecer en castellano.





THE PUNISHER

PHANTASY STAR 3



	SEGA
	SEGA
MEGAS	24
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	1
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 89
El colorido y detalle de los gráficos es muy superior a sus antecesores. Además los combates son muy vistosos.

MUSICA 87
A la altura de cualquier buen juego de rol que se precie. Las melodías son variadas, pegadizas y bien ejecutadas.

SONIDO FX 80
Aunque la variedad de sonidos es bastante destacable, se echa en falta alguna digitalización de sonido o de voz.

JUGABILIDAD 92
Los amantes de estos juegos disfrutarán como animales gracias a su sencillez de manejo y gran numero de hechizos.

GLOBAL 90
Aunque un poco tarde, llega a nuestras fronteras uno de los hitos del género rolero en Mega Drive. El tiempo de espera ha valido la pena, y PHANTASY STAR IV se confirma como el mejor de su especie.

+ Sus multiples detalles hacen de P.S. IV un cartucho imprescindible.

− Que sea imposible encontrar las otras partes en los comercios.

eL PreCiO dE la DiVeRSióN

Aquello que tuvo éxito en *PC*, *Mega Drive*, *SNES*, *3DO* o *Amiga*, está prácticamente obligado a encontrar un sitio en la nueva generación de consolas. THEME PARK no iba ser una excepción.

Ranking

Toma Nueva

A estas alturas de la vida, muy pocos de vosotros seréis ajenos al significado de palabras como «SIM» o la propia «THEME». Pero como siempre hay alguien que llega con cierto retraso a las fiestas, no estará de más que digamos que ambos terminos hacen referencia a programas de simulación. **THEME PARK** es un juego de simulación en el que encarnaremos el papel de un empresario dedicado a la construcción, desarrollo y organización de grandes parques de atracciones. Dicha así la cosa, parece una labor de las más frías y sistemáticas, pero muy pronto comprobaréis que la administración de uno de estos centros requiere de toda nuestra atención, reflejos, habilidad y no poca picardía. Negociaciones con los sindicatos, abastecimiento de tiendas, creación de nuevas atracciones y comercios, política de precios y otros miles de detalles harán que todos tus sentidos estén clavados en la pantalla.

Mapa

Paises

PLAYSTATION a fondo



ESTRATEGIA

Negociaciones

Subasta

Mejoras

En la versión para *PlayStation,* la principal innovación del programa la encontraremos en una curiosa opción para visitar el parque desde una perspectiva subjetiva similar a la de DOOM. Por lo demás, se mantienen todas las opciones y modos de juego que ya conocimos en las versiones mayores de *PC* o *3DO*. Todas esas variantes nos permitirán disfrutar durante bastante tiempo de un juego en el que sobrevivir resulta sencillo y triunfar cosa de elegidos. Tanto en el éxito como en el fracaso, nuestro entretenimiento está garantizado.

THEME PARK es un programa sin grandes alardes técnicos pero con unas cualidades de adicción sublimes.

DE LUCAR

theme PARK

	BULLFROG
	BULLFROG
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	24 PAISES
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 88
Los programadores de Bullfrog han añadido un nuevo modo gráfico para recorrer el parque en perspectiva subjetiva.

MUSICA 85
Melodías festivas de ayer y hoy para amenizar las muchas jornadas que estaremos jugando día tras día.

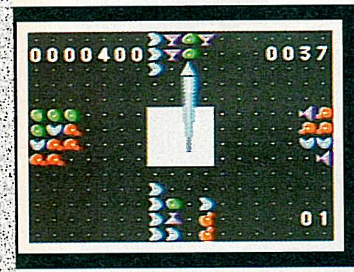
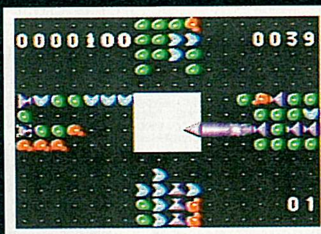
SONIDO FX 83
Variopinto repertorio de voces y sonidos típicos de un parque. Algunos de ellos son bastante machacantes.

JUGABILIDAD 92
Jugabilidad magistral gracias a su amplio menú de opciones, variedad de elementos y enorme longevidad.

GLOBAL 88
La esperada versión para PlayStation reproduce a la perfección todos los aspectos que convirtieron en éxito a todas las versiones anteriores. Un juego divertido, con muchas horas de juego por delante.

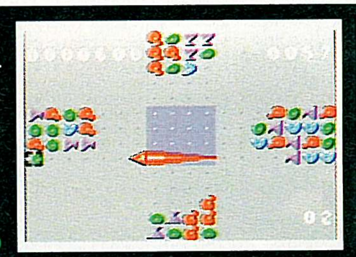
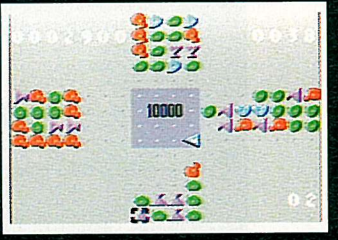
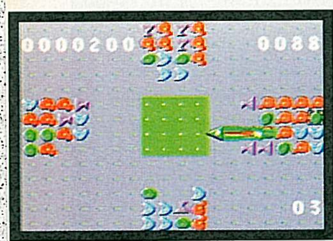
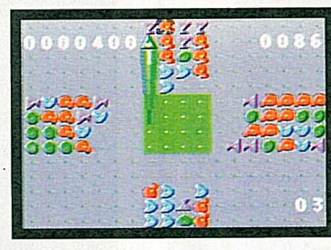
+ La capacidad de adicción durante días y días.

− No recomendado para los carentes de paciencia.

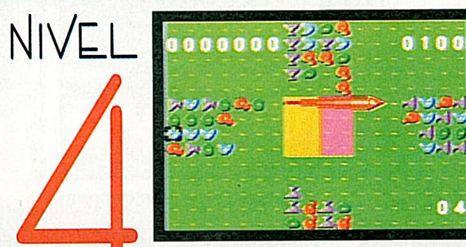
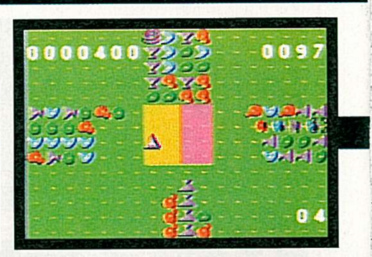
NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

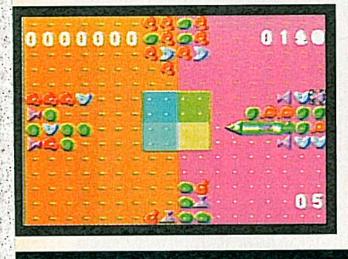
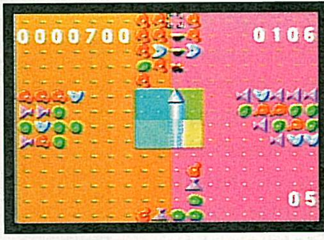
NIVEL 4

ZUPERIÓ

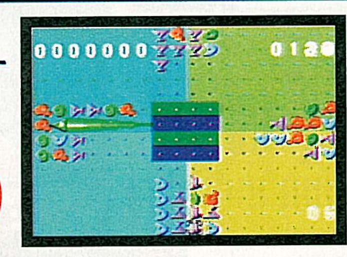
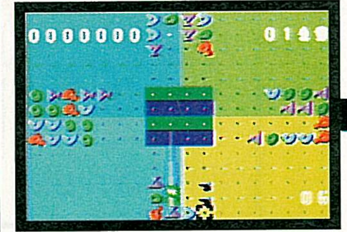
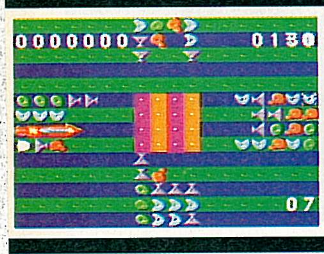
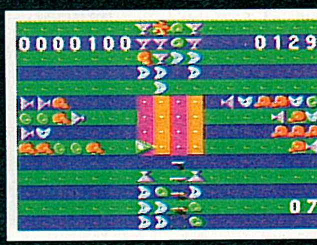
El género de los juegos de inteligencia o estrategia es uno de los que más pobre evolución ha presentado a lo largo de los años, a pesar de los numerosos intentos por ocupar un lugar de preferencia entre los clásicos. Después del incomparable TETRIS del genial **Pajitnov,** hemos presenciado atónitos la sucesión de un sinfín de clónicos, que a pesar de que algunos presentaban una personalidad propia, jamás llegaron a superar al clásico juego de fichas de toda la vida. **ZOOP** rompe con esa dinámica. Sin duda estamos ante el concepto de juego de inteligencia más original desde los tiempos del fulgurante éxito del puzzle ruso antes mentado. Su secreto, al igual que el del TETRIS, es la sencillez. Unos gráficos que parecen de ***Spectrum*** y un sonido de 8 ***bits*** bastan para dar forma a un juego de esos que hipnotizan, y que después de jugar con él sigues soñando en encontrar su solución. La mecánica del juego es, como todo lo suyo, increíblemente sencilla. Nosotros controlamos un pequeño triángulo situado en medio de un cuadrado.



NIVEL 5

NIVEL 6

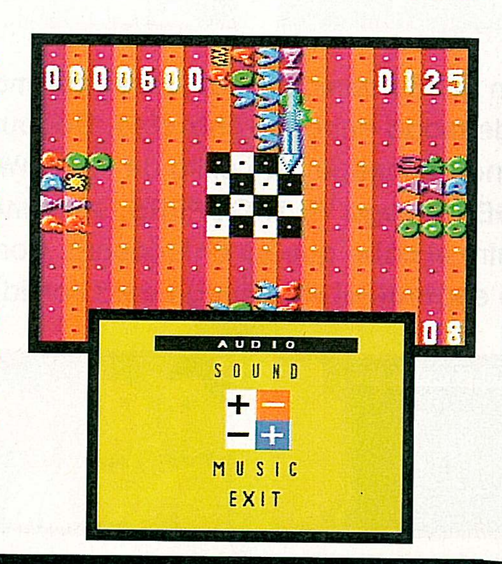
NIVEL 7

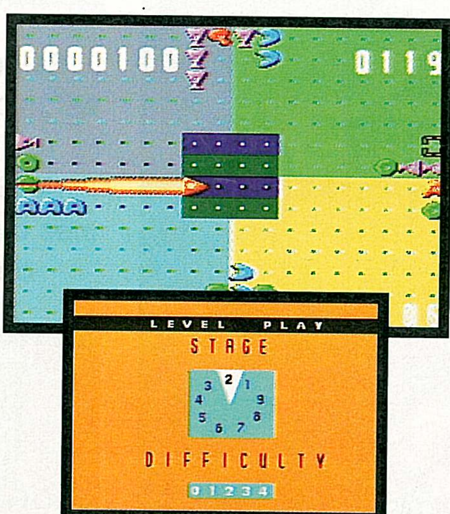
NIVEL 8




LOS PRIMEROS NIVELES SERVIRAN DE ENTRENAMIENTO PARA LOS QUE NOS VENDRAN CON POSTERIORIDAD.

SEGUN VAYAMOS AVANZANDO APARECERAN CADA VEZ MAS ITEMS CON PARTICULARIDADES VARIAS.







Podremos eliminar a las fichas que se vayan acercando que tengan el color de dicho triángulo. Si disparamos a otras que no son de dicho color, adoptaremos el de la ficha alcanzada. Al igual que en el TETRIS, el juego consiste en ir pasando niveles y, a su vez, sumando puntos. Ni que decir tiene que la dificultad es creciente, llegando a unos niveles en los que sólo los verdaderos expertos tendrán alguna posibilidad de éxito. La únicas variaciones del juego las aportan algunos *items* que surgirán sin orden ni concierto entre las fichas que van apareciendo.

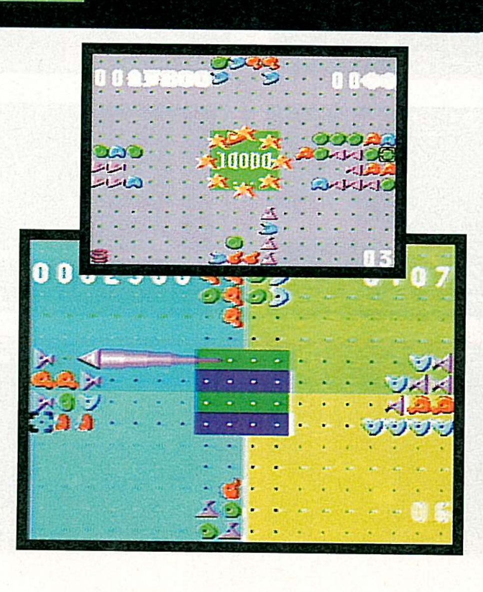
La partida se acabará cuando alguna de estas fichas consiga llegar a los dominios del triángulo protagonista del juego. Por último, 9 fases para empezar, y 4 grados de dificultad conforman el escaso menú de opciones disponible.

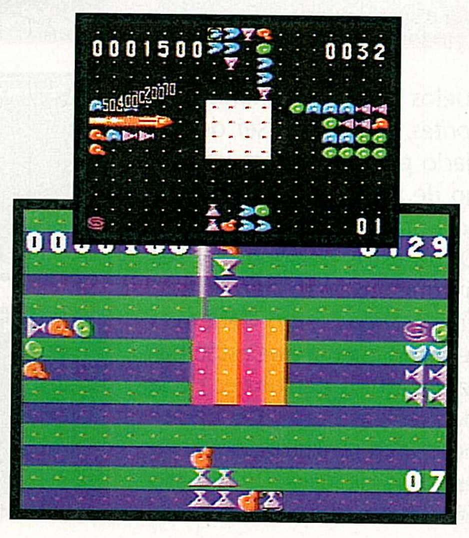
En resumen, **ZOOP** tiene todos los papeles para convertirse en el nuevo TETRIS de los años 90, a pesar de lo descuidado de su realización técnica (podrían haber puesto algún fondo más vistoso con *scroll*, una *intro*, más musiquillas, diferentes modos de juego, una opción para dos jugadores simultáneos, etc...).

THE SCOPE

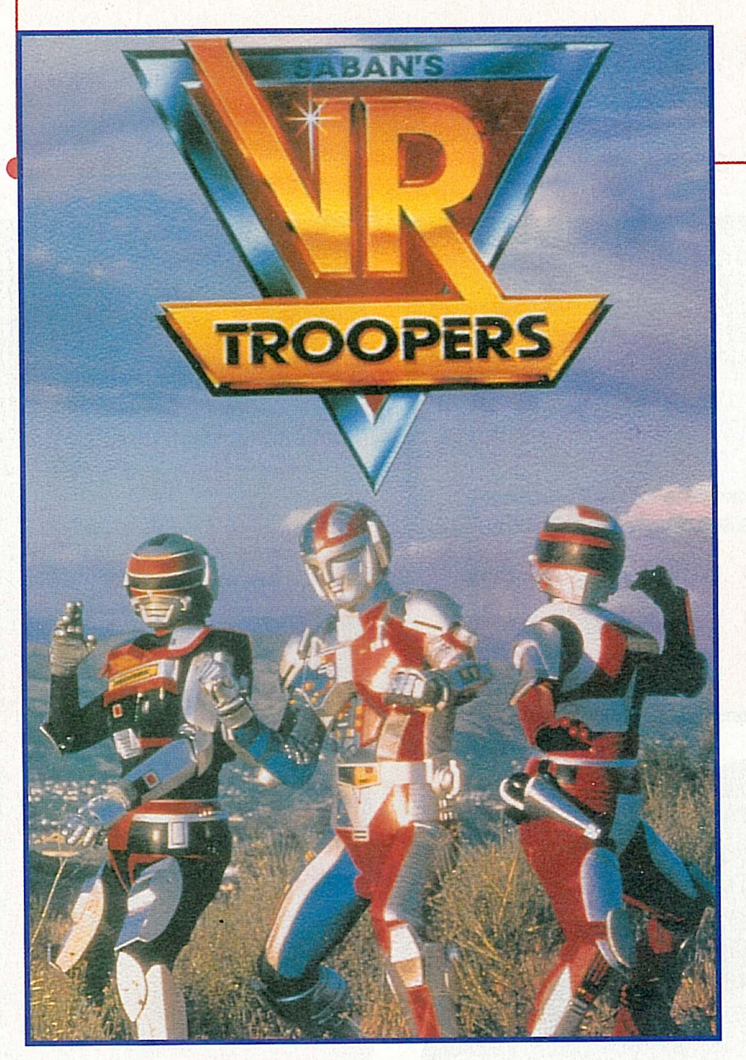
LOS FONDOS, SALVO LOS ULTIMOS NIVELES, SON PRACTICAMENTE IDENTICOS ENTRE SI. NO HAY CONCESIONES.

LOS ULTIMOS NIVELES SON TODO UN RETO A LOS REFLEJOS Y A LA INTELIGENCIA DE LOS JUGADORES MAS AVEZADOS.











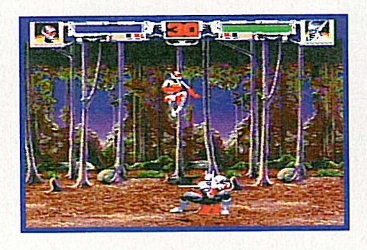


Es un hecho demostrado. Las series malas están de moda entre los chavales. Después del rotundo e inesperado éxito de los POWER RANGERS, llega VR TROOPERS, série mucho más cutre si cabe que su antecesora. Como era de esperar, el videojuego está servido.





CORAZON DE MAQUINA













Por suerte, la calidad de las series no es la misma que la de sus versiones en videojuego. Esto, si recordáis, ya ocurría en **POWER RANGERS**, y vuelve a darse esta situación en el juego que nos ocupa. **VR TROOPERS** es un *beat´em-up* diez veces mejor que la série que le da nombre. La calidad en este título es bastante destacable en muchos aspectos y sobre todo en los gráficos, realizados con mucho colorido y buen gusto. Cada uno de los escenarios cuenta con gran número de detalles, que engloban desde los típicos objetos decorativos hasta impresionantes planos de *scroll* y suelos tridimensionales. Los *sprites*, a pesar de ser demasiado pequeños para un juego de lucha, están animados con gran suavidad y fluidez. Quizá estos personajes y sus magias no sean demasiado carismáticos, pero debemos tener en cuenta que están basados en los personajes de la pequeña pantalla. Las opciones suelen ser las habituales en este tipo de juegos, y por ello tendremos la oportunidad de



COMBATE 1













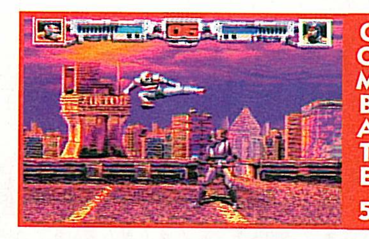
COMBATE 2




COMBATE 3



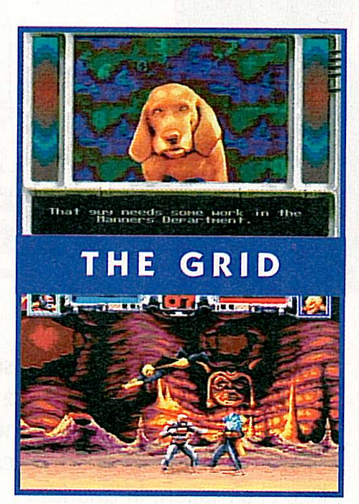

COMBATE 4

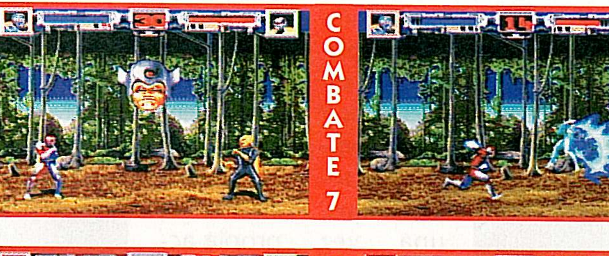


COMBATE 5



COMBATE 6

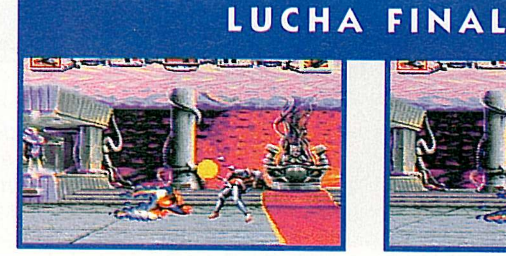
THE GRID




COMBATE 7

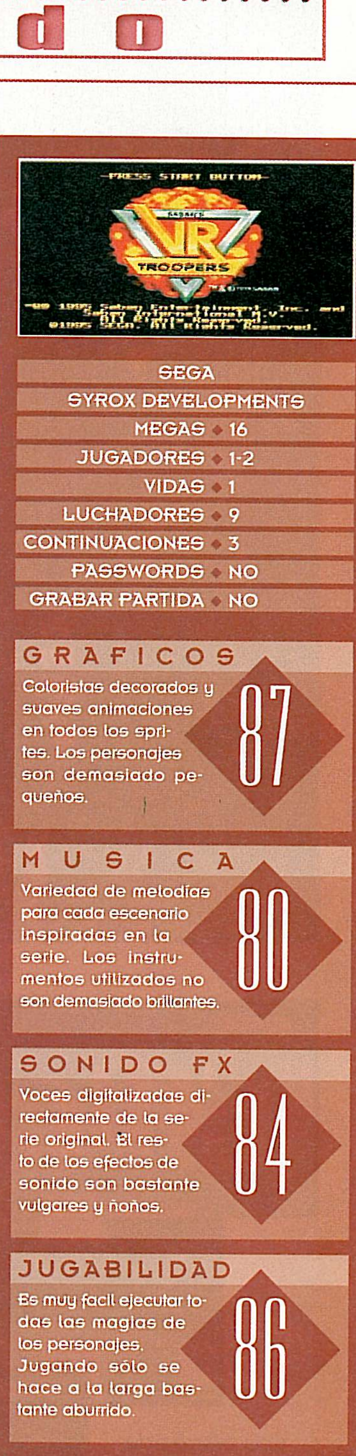

COMBATE 8

LUCHA FINAL




elegir entre los modos de historia, modo *versus* para dos jugadores o modo *battle* para uno. El sonido cumple con su cometido bastante bien, con unas digitalizaciones de voz que, sin ser nada del otro Jueves, evocan perfectamente el espíritu de la serie. Las músicas estan extraídas de televisión casi todas, y son bastante similares entre sí. Pero seguramente la mejor baza de este cartucho, junto con los gráficos, es la sencillez con que se ejecutan todas y cada una de las magias, ya que por una vez las podrán ejecutar hasta los pequeños de la casa con sólo pulsar un boton. Estamos ante un cartucho bastante recomendable para todos.

THE PUNISHER



SEGA	
SYROX DEVELOPMENTS	
MEGAS	16
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
LUCHADORES	9
CONTINUACIONES	3
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 87
Coloristas decorados y suaves animaciones en todos los sprites. Los personajes son demasiado pequeños.

MUSICA 80
Variedad de melodías para cada escenario inspiradas en la serie. Los instrumentos utilizados no son demasiado brillantes.

SONIDO FX 84
Voces digitalizadas directamente de la serie original. El resto de los efectos de sonido son bastante vulgares y ñoños.

JUGABILIDAD 86
Es muy facil ejecutar todas las magias de los personajes. Jugando sólo se hace a la larga bastante aburrido.



GLOBAL 86
Un juego con gráficos espectaculares y decorados de ensueño que supera con creces a la calidad de la serie original. Un arcade de lucha poco innovador que apasionará a los fans de la serie (si es que hay).

\+ Mejor juego que cualquiera de los POWER RANGERS.

− Es demasiado fácil, y te lo acabas en un suspiro.





Viacom New Media realiza su debut en el género de las plataformas para Mega Drive, con un nuevo y excitante título, PHANTOM 2040. Con este cartucho, la conocida multinacional americana entra de lleno en este complicado sector de las consolas de 16 bits.

LA SOMBRA DEL FANTASMA

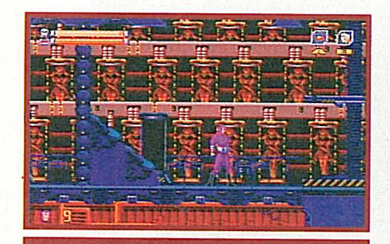
Este juego, basado en el popular personaje de ficción cuya serie de dibujos apareció en **Canal +**, tiene el principal atractivo de seleccionar 20 distintas posibilidades de finalización, según las preferencias de cada jugador. Todo comienza desde el cuartel general de **PHANTOM**, desde donde se puede dirigir a cualquier punto de la ciudad en cuestión de segundos. La acción transcurre a lo largo de cinco localizaciones diferentes (la universidad, las calles, el almacen, la guarida, y el rascacielos), 7 capítulos, y más de 60 excitantes niveles repletos de plataformas. Cada nivel está lleno de enemigos y de un montón de compuertas secretas que, una vez abiertas, te dan acceso a otros subniveles hasta llegar al temido enemigo final. Este te dará pistas de como continuar el desarrollo de la acción. **PHANTOM 2040** posee unos gráficos y animaciones muy peculiares. Los *sprites* son algo pequeños, y el número de enemigos escasea en ciertos niveles, seguramente para darle más velocidad a la propia acción, y que no se ralentice. Posee varios planos de *scroll* que se mueven con gran suavidad, aunque a costa de omitir detalles que habrían dado más calidad a este cartucho. Las músicas son las típicas que pueden proporcionar la consola *Mega Drive*, melodías rítmicas acompañadas de sonidos agudos y chicharrescos que atormentan los timpanos del ju-

Los planos de scroll se mueven con una suavidad poco habitual.

La variedad de escenarios es uno de los atractivos de este cartucho.

Una de las dificultades son la gran cantidad de enemigos a batir.

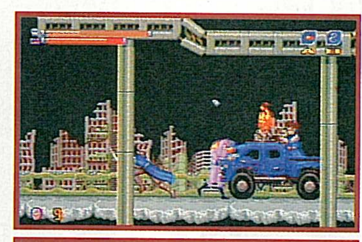
La gran cantidad de plataformas conforman un verdadero laberinto.



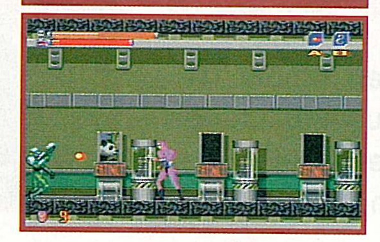
CHAPTER 1

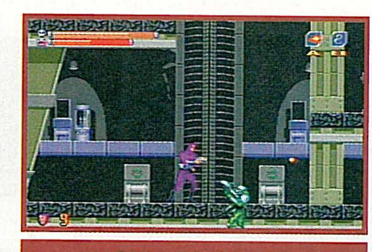






CHAPTER 2







CHAPTER 3





CHAPTER 4

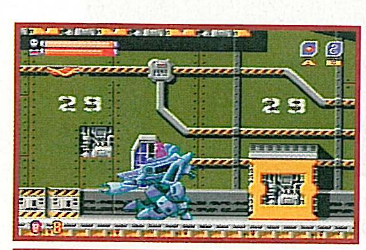




gador. Los efectos de sonido de las armas, detonaciones, etc. son bastante buenos, y le dan un toque de clase a este título. Estamos seguros que, a pesar de la inexperiencia, **Viacom New Media** nos sorprenderá en el futuro con títulos que superen en calidad a este cartucho que, para ser el primero, no tiene nada que envidiar a otros títulos de otras compañías más experimentadas.

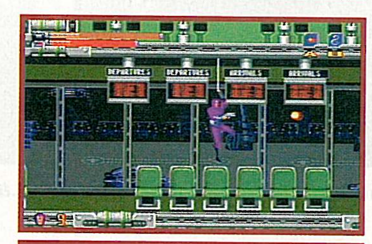
En general, este juego esta condenado a ser otro de los muchos que llenen las, ya de por sí repletas, estanterías que ocupa el género de las plataformas, pero aún así os lo aconsejamos, ya que dentro de poco éstos escasearán ya que las nuevas tecnologías tienden más a simuladores hiperespectaculares en lugar de los plataformas de toda la vida.

ASIKITANGA

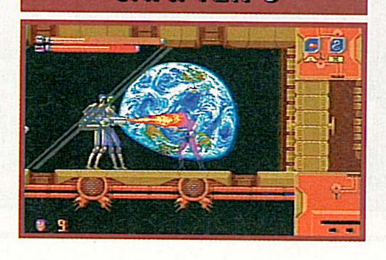


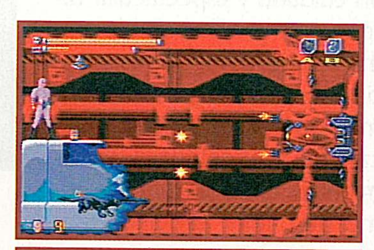
CHAPTER 5



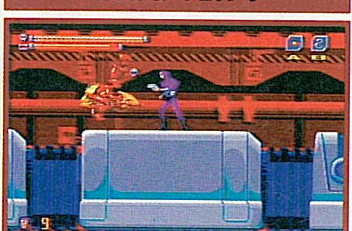


CHAPTER 6





CHAPTER 7





VIACOM NEW MEDIA	
THE HEARST ENTERTAINMENT	
MEGAS	16
JUGADORES	1
VIDAS	9
FASES	60
CONTINUACIONES	NO
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 79

No son nada espectaculares dentro de lo conocido en Mega Drive, pero sorprende la suavidad de todos sus scrolles.

MUSICA 79

Son las típicas melodías chicharreras de algunos juegos de Mega Drive, pero a pesar de ello, son rítmicas y pegadizas.

SONIDO FX 80



Los efectos de sonido son lo suficientemente buenos como para darle un toque de calidad a este cartucho.

JUGABILIDAD 82



La gran cantidad de fases, escenarios y la excelente idea de los 20 finales son, sin duda alguna, lo mejor de este título.

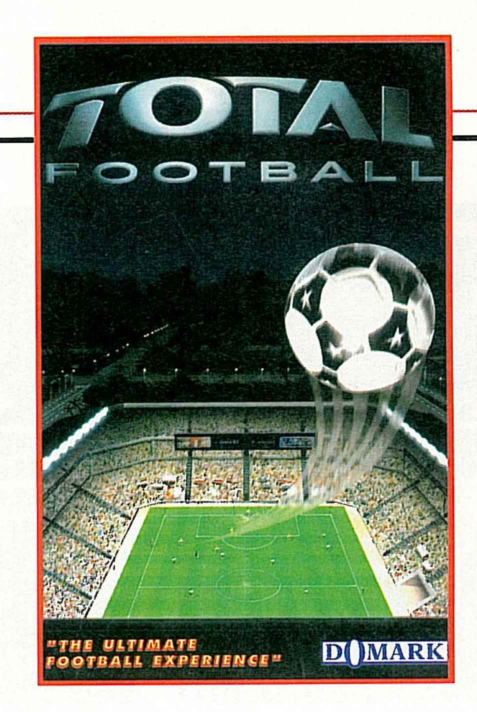
GLOBAL 81

Es un juego más de plataformas para Mega Drive. La original idea de poder tomar tus decisiones a la hora de elegir el tipo de final, hace que sea un título recomendable para los usuarios de esta consola.

+ La originalidad de los finales, y la suavidad de los planos de scroll.

− La gran dificultad que nos encontramos para pasar capítulos.

EL UNICO ASPIRANTE



Los aficionados al deporte rey en Mega Drive tienen, a partir de este momento, un nuevo aliciente para demostrar sus habilidades balompédicas. Se llama TOTAL FOOTBALL y es de lo mejor que ha hecho Domark desde su fundación.







Entre la larga tradición de simuladores futbolísticos que atesora *Mega Drive* sólo unos pocos han alcanzado cotas aceptables de jugabilidad. Con la llegada de **TOTAL FOOTBALL** esa escueta oferta cuenta desde este momento con otro título de interés. En el apartado gráfico, **TOTAL FOOTBALL** muestra un cuidado y espectacular diseño con una impecable animación de los jugadores, perspectiva de juego clara, dimensiones correctas en el campo y excelentes movimientos, tanto de pantalla como de balón. Sencillo en el



TACTICAS



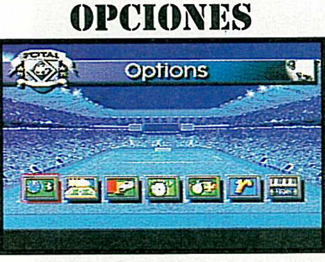
La táctica es el único elemento estratégico.

COPA



Uno de los cuatro modos de juego presentes.

OPCIONES



Aunque no están mal, son demasiado escasas.

PENALTI



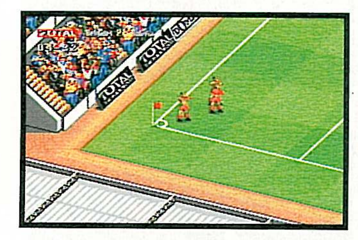
Las penas máximas no son sencillas de convertir.





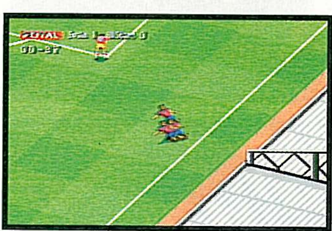


CELEBRACION

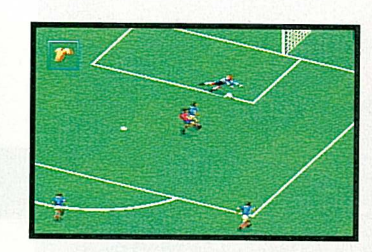




LA CELEBRACION DEL GOL HA SIDO, HASTA HOY, UNO DE LOS ASPECTOS PEOR REFLEJADOS EN MEGA DRIVE. EN TOTAL

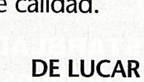


FOOTBALL TENDREMOS LA PRIMERA OPORTUNIDAD DE ELEGIR LA FORMA DE FESTEJARLO, BAILE DE BEBETO INCLUIDO.

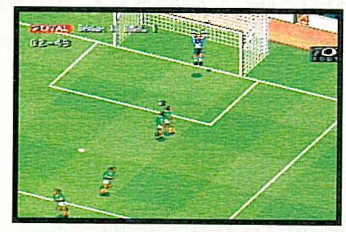




manejo, con una buena respuesta a los controles y una velocidad muy apropiada, resulta casi tan trepidante y divertido como SENSIBLE SOCCER. Efectos, vaselinas, taconazos, chilenas y potentes cabezazos se ejecutan fácilmente con la simple utilización de uno ó dos botones del *pad*. **TOTAL FOOTBALL** tiene algunas lagunas que le alejan de la posibilidad de ser un juego realmente extraordinario. La casi total ausencia de elementos de estrategia (sólo podremos elegir la táctica y al comienzo de cada periodo), la imposibilidad de realizar cambios, no grabar partida y, sobre todo, no tener varios niveles de dificultad, deben considerarse como errores de bastante importancia e impiden que le consideremos como uno de los dos mejores programas en el género, a pesar de su innegable calidad.

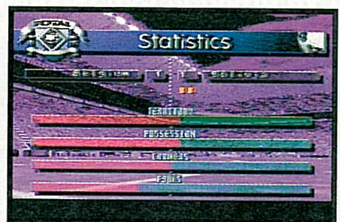


DE LUCAR

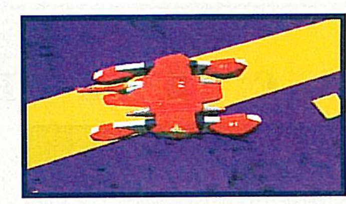
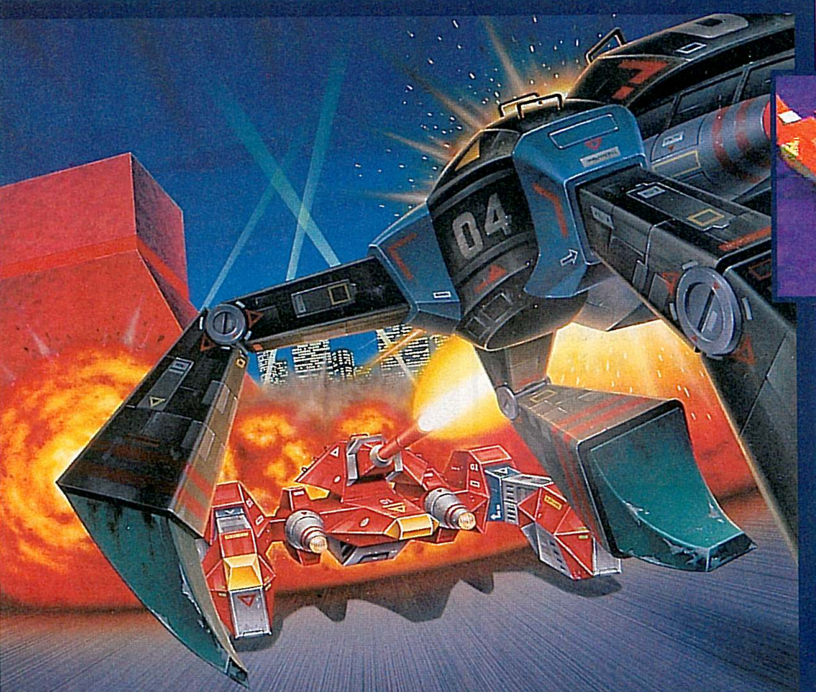




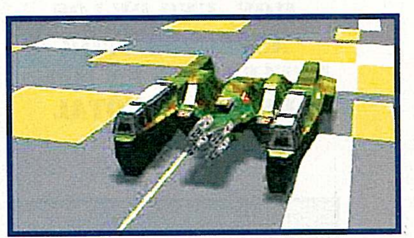




CYBER SLED

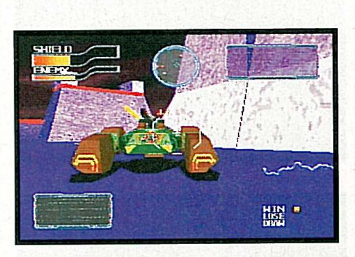
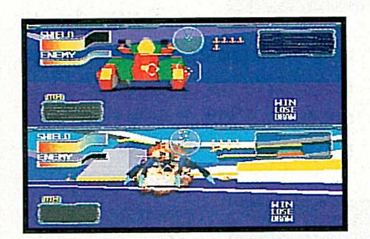




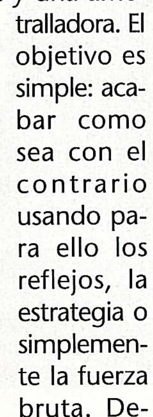


CARROS DE FUEGO

Namco no está dispuesta a dar un minuto de respiro a los usuarios europeos de *PlayStation*, y mientras estos siguen bajos los efectos del shock RIDGE RACER/AIR COMBAT, vuelve a bombardear sus mentes con una nueva conversión de los salones recreativos.

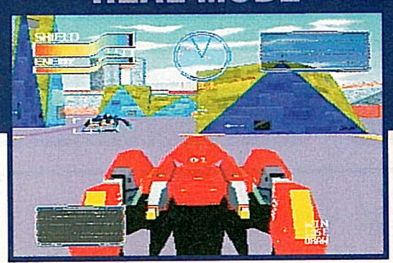
A medio camino entre el clásico juego de los tanques de *Atari 2600* y BATTLEZONE, **CYBERSLED** nos propone el duelo directo entre dos carros de combate en un escenario cerrado, con las únicas ayudas de un limitado numero de misiles y una ametralladora. El objetivo es simple: acabar como sea con el contrario usando para ello los reflejos, la estrategia o simplemente la fuerza bruta. Dependiendo del carro elegido, la velocidad del vehículo y su capacidad de combate varía, lo que añade aún mas emoción al combate. Conscientes de que este tipo de juegos ganan bastante más con el enfrentamiento entre dos jugadores, **Namco** no ha olvidado incluir esta modalidad de juego, dividiendo la pantalla por medio del *Split Screen* Por desgracia, este modo de juego conlleva la desaparición de las texturas, una mayor brusquedad en los movimientos de los polígonos y sólo se permite





CON O SIN TEXTURAS

Al igual que hiciera con STARBLADE, Namco ha incluido en CYBERSLED dos modos diferentes de concebir los gráficos del juego. *Original Mode* permite jugar tal y como lo haríamos en la recreativa original, con naves compuestas de polígonos pelados y planos. En *Real Mode*, en cambio, se han añadido texturas a los vehículos.

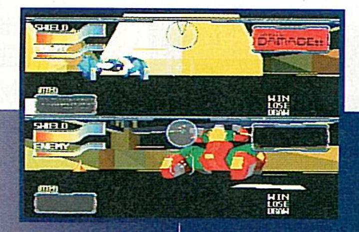

REAL MODE



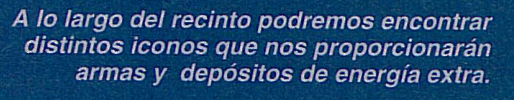


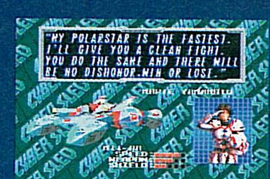
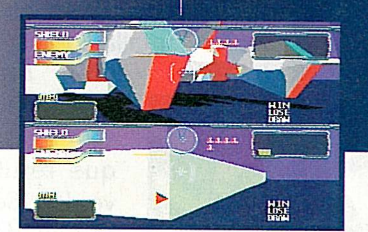
ORIGINAL MODE

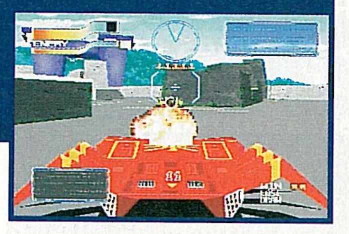








A lo largo del recinto podremos encontrar distintos iconos que nos proporcionarán armas y depósitos de energía extra.

una tipo de vista. Casi nada. A pesar de que al principio su mecánica resulta algo confusa y monótona, **CYBERSLED** no es un mal juego. El problema es que ha transcurrido demasiado tiempo desde su aparición en Japón hasta su llegada a Europa. Si hace un año ya quedaba obsoleto, imaginad ahora con títulos como TEKKEN, WIPEOUT o DESTRUCTION DERBY en la calle. Además, **Psygnosis** está a punto de lanzar al mercado ASSAULT RIGS, que ofrece la misma mecánica de juego y una mejor factura técnica, más enemigos, y un mapeado inmenso. **CYBERSLED** puede hacer gracia a los contados fans de la máquina, pero no esta a la altura de lo que se espera en un título de *PlayStation*.

NEMESIS

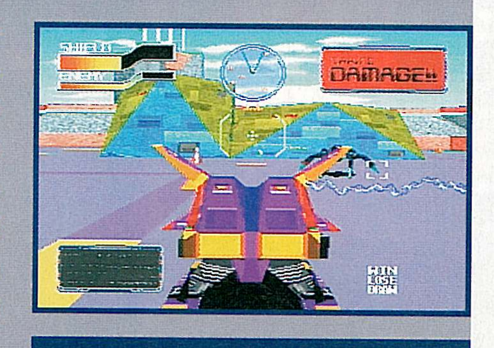
COMO CONSEGUIR CINCO NUEVOS VEHICULOS








Mediante este ingenioso truco es posible acceder a cinco nuevos carros de combates, propiedad de los jefazos finales de CYBERSLED. Para acceder a ellos tan sólo debéis introducir en la pantalla de presentación la sequencia de movimientos que aquí os mostramos. Ahora tan sólo hay que ir a la pantalla de selección de vehículos y un mensaje nos alertará del éxito del truco.





NAMCO	
NAMCO	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	15
CONTINUACIONES	0
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 80
Bastante superiores a los de la recreativa original gracias a la acertado e imprescindible utilización de las texturas.



MUSICA 80
La música de la intro es realmente fantástica. Por desgracia, el resto de las melodías no están a la misma altura.



SONIDO FX 78
Los chips de sonido de PlayStation pueden producir mejores cosas que este batiburrillo de disparos láser de tres al cuarto.



JUGABILIDAD 78
A pesar de poseer un entorno gráfico bastante pobre, el modo de dos jugadores es, sin duda alguna, lo mejorcito del juego.

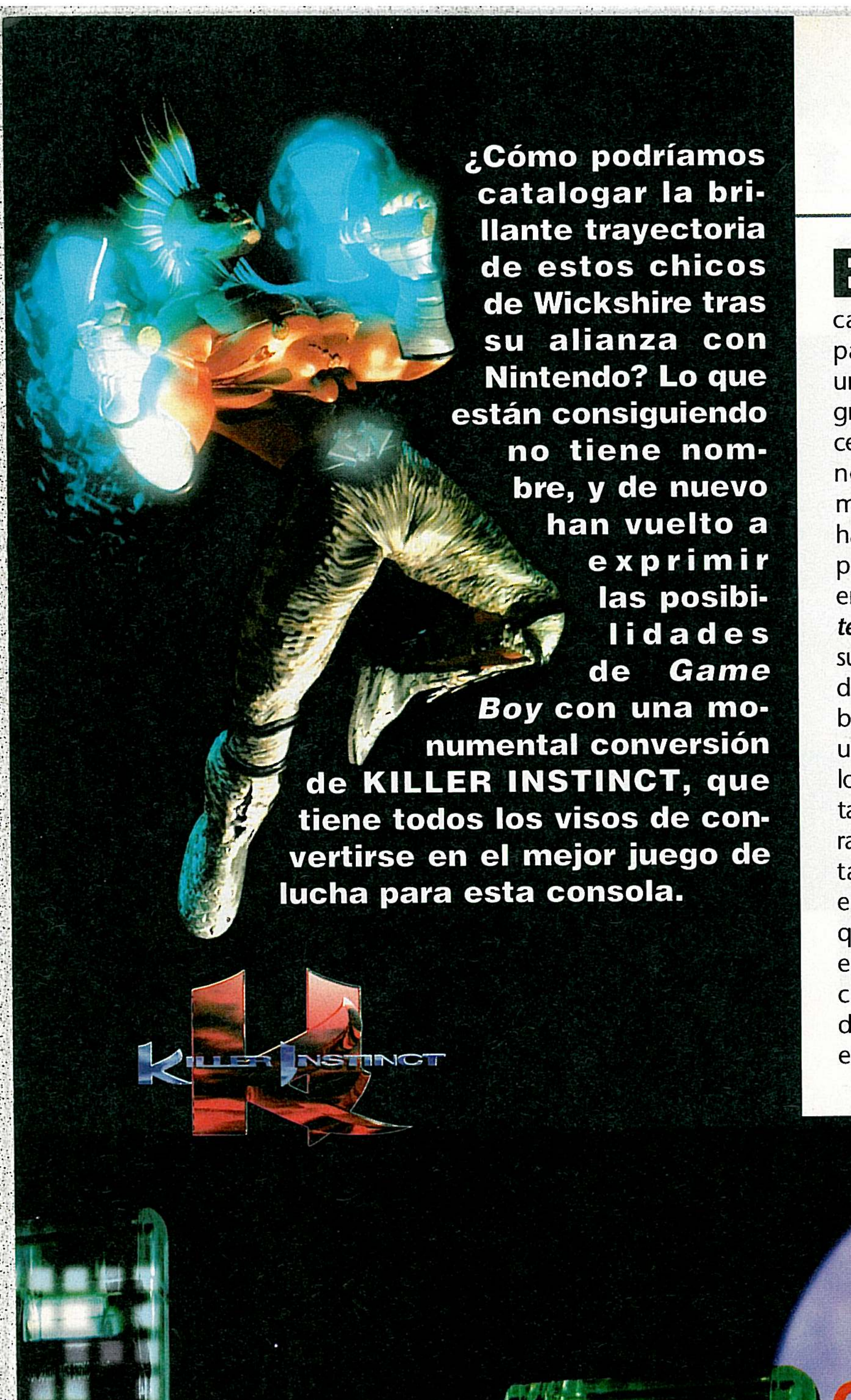
GLOBAL 79



Inferior respecto al resto de lanzamientos de Namco para PlayStation, CYBERSLED tiene su principal inconveniente en su excesiva simplicidad y en las pocas expectativas de juego que proporciona.

+ El modo de dos jugadores, pese a sus carencias, es divertido.

– Ofrece pocas emociones a un sólo jugador.



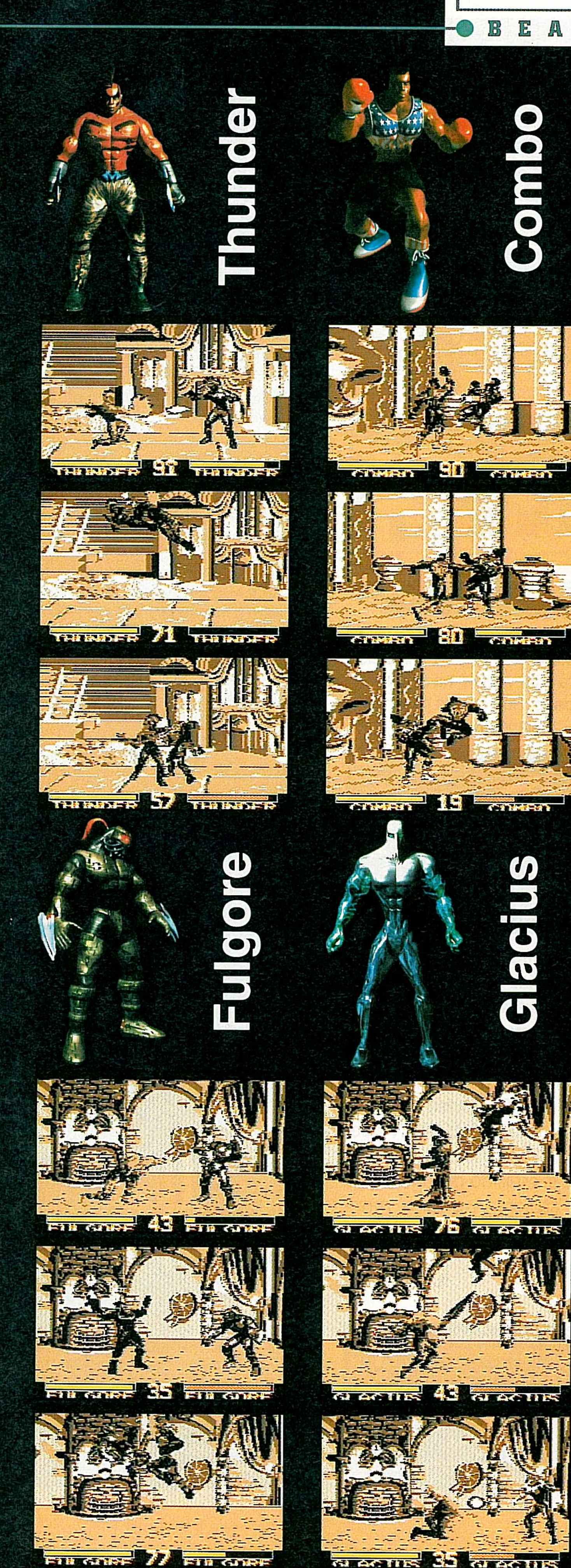
¿Cómo podríamos catalogar la brillante trayectoria de estos chicos de Wickshire tras su alianza con Nintendo? Lo que están consiguiendo no tiene nombre, y de nuevo han vuelto a exprimir las posibilidades de *Game Boy* con una monumental conversión de KILLER INSTINCT, que tiene todos los visos de convertirse en el mejor juego de lucha para esta consola.



El exilio en una mansión de la campiña inglesa parece inspirar a un grupo de programación que no cesa de embrujarnos con sus últimos lanzamientos. La increíble hazaña de comprimir casi todo el potencial de **KILLER INSTINCT** en una versión para ***Super Nintendo*** no acabó con el espíritu de superación de **Rare** que, poniendo un broche de oro a un año brillante, hará que más de un usuario de ***Game Boy*** se rasque los bolsillos para adquirir la adaptación de **KILLER INSTINCT** para su consola. Hasta el momento, entre los títulos que conformaban el catálogo de lucha, dos juegos destacaban por encima del resto, WORLD HEROES 2 JET y STREET FIGHTER 2. Mientras tanto, MORTAL KOMBAT 2, SAMURAI SHODOWN y RAGING FIGHTER mantenían el tipo con unas producciones aceptables hasta la llegada de la bestia. Y digo la bestia porque cuando hayáis contemplado como la frágil Orchid tumba a un contrario tras asestarle más de 15 golpes, o como la furia desatada de Thunder se funde en un instante sobre el magullado cuerpo de su adversario en vuestra pequeña pantalla líquida, no tendréis una idea exacta de lo preciso y espectacular que resulta esta versión. Se acabaron los desplazamientos lentos y las animaciones

GLACIUS V ORCHID

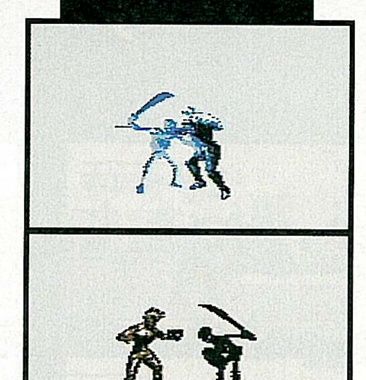
MISTERIOSO ASESINATO EN GAME BOY CITY



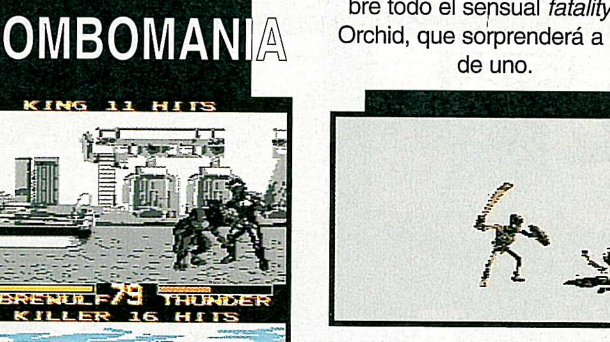


más o menos bruscas a las que estabáis acostumbrados. Y por supuesto, no penséis que la rapidez interfiere en el juego embarullando los combates, ya que los impactos son claros y siempre sabréis lo que está sucediendo en pantalla. Algunos detalles de calidad nos han dejado impresionados, como el *scroll* del suelo en el escenario de Sabre Wulf. El único inconveniente que hemos encontrado en este pequeño gran juego es la reducción del número de personajes de 10, en el juego original, a 8 en esta versión para ***Game Boy***, pero era previsible que **Rare** tuviera que descartar algún aspecto del juego si quería conseguir un producto tan bien acabado. En lo referente

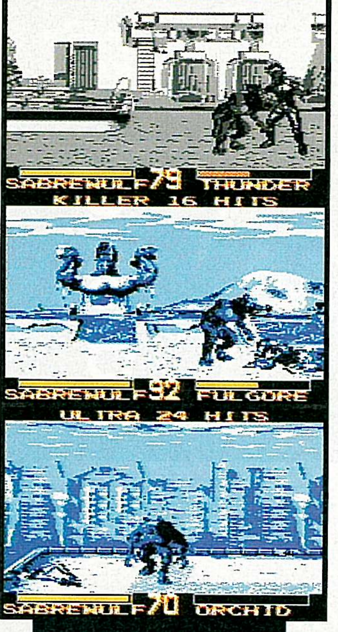
FATALITY



Aunque no son el punto fuerte del juego, tienen su gracia. Sobre todo el sensual *fatality* de Orchid, que sorprenderá a más de uno.



COMBOMANIA

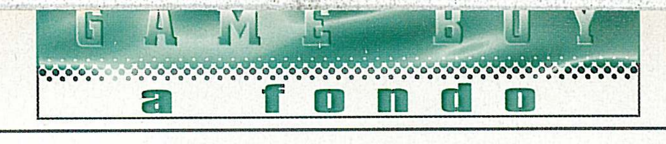


Los *combos* son el corazón de la jugabilidad en este juego. Una vez hayáis aprendido la técnica, nadie os podrá apartar de la consola.









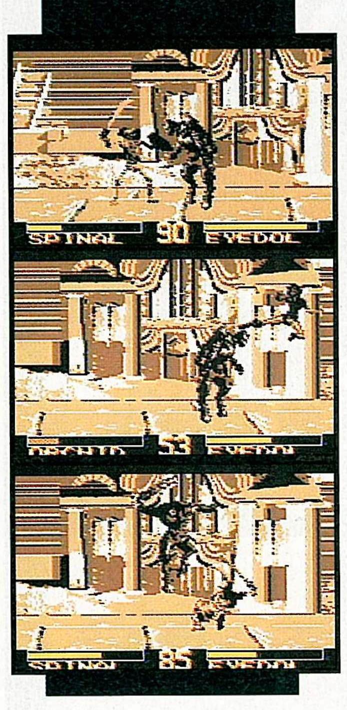
Jago

Sabrewulf

Spinal

Orchid

EYEDOL



Eyedol continua tan inexpugnable como siempre. La animación para esta versión ha sido muy cuidada. Sus golpes continúan siendo mortales.



al apartado musical nos encontramos con una excepcional conversión de la melodía que acompaña a la secuencia de introducción. En resumen, si tenéis mucho cariño a vuestra ***Game Boy*** tened en cuenta que **KILLER INSTINCT** puede sobrecargar sus circuitos ante el estallido de jugabilidad que atesora. Ave **Rare,** morituri te salutam.

R. DREAMER





	RARE
	NINTENDO
MEGAS	4
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	9
CONTINUACIONES	3
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 93

Unas animaciones de película para todos los personajes. Recreación perfecta de los escenarios de Super Nintendo.

MUSICA 92

De lo mejorcito que hemos escuchado para esta consola. La música de la intro es simplemente alucinante.

SONIDO FX 89

Los golpes añaden grandes dosis de realismo. De tdas formas, no es el apartado más brillante del juego.

JUGABILIDAD 94

Combos, fatalities y golpes especiales están incluidos en esta versión. Una dificultad muy ajustada os hará sudar sangre.

GLOBAL 94

Rare nos ha vuelto a deslumbrar con KILLER INSTINCT para Game Boy. Al igual que sucedió con la versión SNES, han logrado exprimir al máximo las características técnicas y lúdicas de la pequeña gran portátil.

+ Asombroso parecido con la magistral recreativa.

− Los efectos de sonido, y por poner algo.

SOCIEDAD ANTI PLAYSTATION

CENSURADO

ESPN espn2 EXtreme Games™

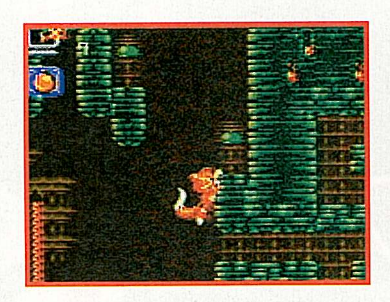
ESTE JUEGO DEJARÁ TUS MÚSCULOS MUCHO PEOR QUE UN POTRO DE TORTURA.

SI PARTICIPAS EN EXTREME GAMES, TUS APTITUDES FÍSICAS SERÁN PUESTAS A PRUEBA HASTA EXTREMOS INSOSPECHADOS. CON LAS CARRERAS DE PATINES DE CUCHILLAS, MOUNTAIN BIKE, MONOPATÍN O CON EL STREET LUGE, TENSARÁS AL LIMITE TUS MÚSCULOS. Y ADEMÁS DE CORRER, TENDRÁS QUE DEFENDERTE DE TUS OPONENTES CON PATADAS Y PUÑETAZOS. LOS CIRCUITOS RECORREN LOS PEORES PARAJES DE SAN FRANCISCO, LAGO TAHOE, SUDAMÉRICA, ROMA, HOLLYWOOD Y UTAH, PERFECTAMENTE REPRODUCIDOS CON TEXTURAS MAPEADAS 3D Y ANIMADOS CON LO MÁS AVANZADO EN CAPTURA DE IMÁGENES EN MOVIMIENTO. VAMOS, PON A PRUEBA TU CUERPO Y ABRE TU MENTE AL PODER DE PLAYSTATION. CUALQUIER DUDA QUE TENGAS SOBRE **PLAYSTATION**, PUEDES CONSULTARLA EN EL TELÉFONO **902 102 102**. ABRE TU MENTE AL PODER DE **PLAYSTATION**,

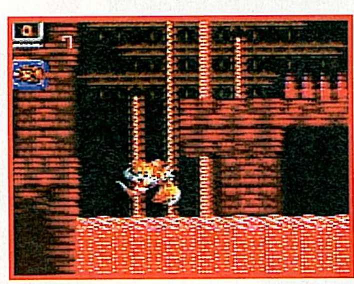




VIVITO Y COLEANDO







Tails, el primer personaje que compartió protagonismo con el puercoespin de Sega en Sonic 2, cuenta por fin con un título en el que él es el único protagonista. Para la ocasión, y como suele ser habitual entre las mascotas de la compañía nipona, se ha optado por un clásico juego de plataformas en el que, como novedad, se ha eliminado la terrible acción y velocidad de la Saga Sonic. El resultado es un juego que se asemeja mucho más a títulos como Mr. Nutz, y no solo por el exagerado parecido que muestran los dos personajes protagonistas. De este juego se puede destacar el gran número de niveles de que consta. Superarlos significa tener que elegir en varias ocasiones el camino que debemos seguir, ya que ante nosotros se abrirán nuevos caminos que la mayor parte de las veces no nos conducira a ningún sitio si carecemos del item que nos permita pasar determinados obstáculos. Llegados a este punto, debemos hacer una men-











TAILS ADVENTURE

Game Gear parece ser la plataforma preferida por los programadores de Sega para desarrollar títulos sobre sus cada vez más numerosas máscotas. A este paso, Sega va a tener que poner un ZOO.



ENEMIGOS



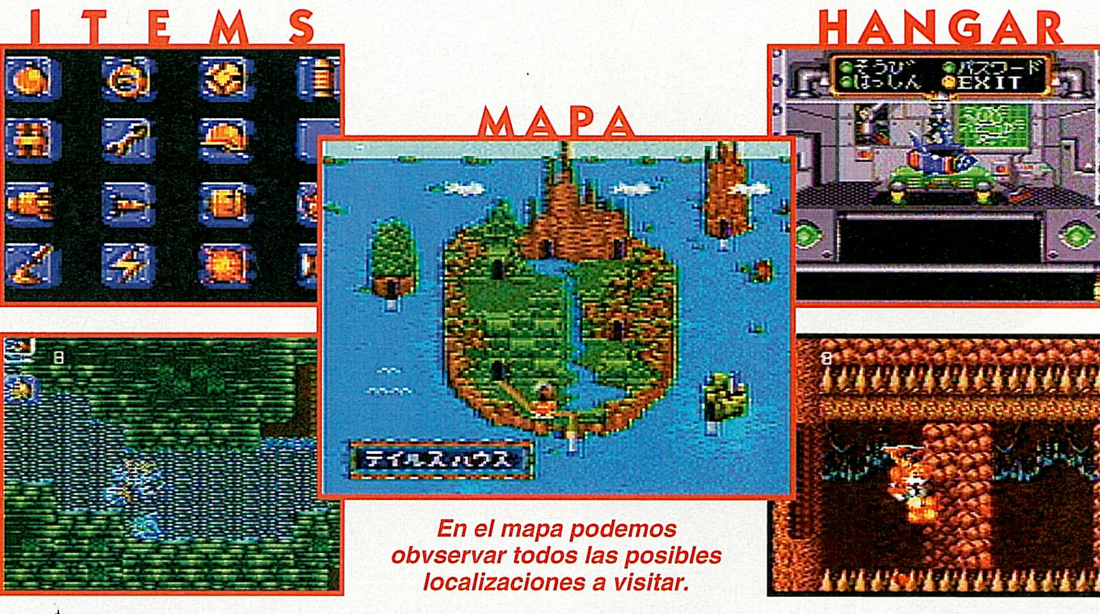


Algunos enemigos finales, además de contar con una presentación gráfica bastante aceptable, son bastante grandes. Lástima que sean tan pocos los que veamos a lo largo del juego.

ITEMS

MAPA

HANGAR



En el mapa podemos obvservar todos las posibles localizaciones a visitar.

HABITACION



BAJO EL MAR



PASSWORD



ción especial al excesivo número de items que Tails puede recoger, y que en la mayoría de las veces no hará más que confundir al jugador. En total son treinta y dos items entre armas, escudos, supersaltos y un largo etcétera, que se subdividen además en dos grupos totalmente distintos. El primero, contiene los objetos que utilizaremos cuando Tails se enfrente a los niveles de "tierra", mientras que los segundos los utilizará únicamente cuando el zorro de Sega afronte a los niveles submarinos.

Gráficamente, el juego guarda una cierta similitud con anteriores títulos protagonizados también por Tails, aunque se nota una cierta mejoría en el tratamiento que se ha dado a los enemigos finales de cada nivel.



De todo lo demás, poco podemos decir, tan solo que no contiene ningún elemento que pueda evitarle ser catalogado como un juego del montón. Con estos juegos, mucho nos tememos que a Game Gear le queda poco tiempo de vida, y no porque los juegos sean malos, que no lo son, sino porque a estas alturas de la vida parece ya casi imposible que se pueda programar un título que colme las exigencias de los usuarios.

J.C.MAYERICK




PlayStation
SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT

PONEMOS EN ORBITA 25 PlayStation



HAZTE CON EL CONTROL DE UNA

SUPER JUEGOS y **SONY** tiran la casa por la ventana y ponen en órbita 25 *PlayStation*. Conseguir una de ellas es muy fácil. Durante los meses de octubre, noviembre y diciembre te haremos 2 preguntas que sólo requieren una atención especial. Deberás guardar el cupón de octubre, el de noviembre y el de diciembre (no se aceptarán fotocopias) y enviarlos todos juntos con las respuestas antes del 13 - 12 - 95, fecha en que se realizará el sorteo entre todos los acertantes y del que saldrán los 25 afortunados.

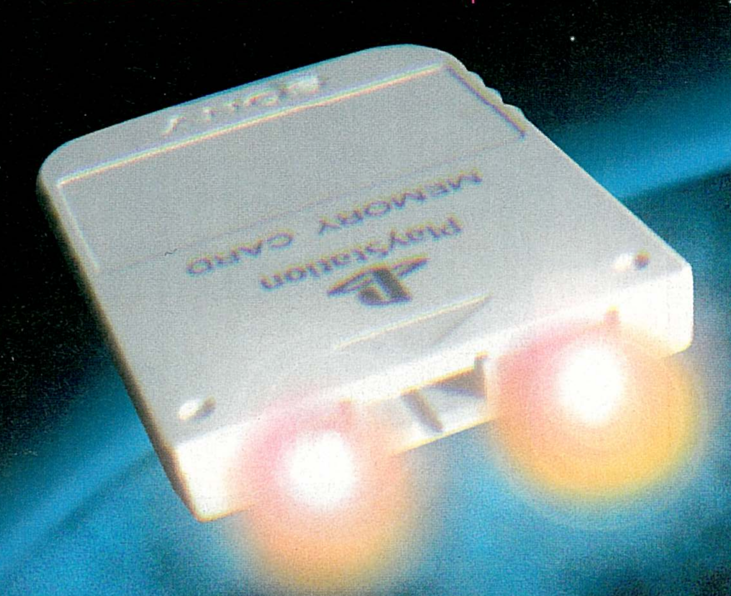
Para las 2 preguntas de este mes sólo necesitas agudizar la vista y saber sumar.

Fácil ¿no?.

1º - ¿Qué dos luchaddres de **TEKKEN** abren y cierran respectivamente el video? La respuesta es sencilla, sólo tienen que asociar las imágenes del video con las de la review.

2º - ¿Cómo se llama el jefe final de **TEKKEN**? Echad una ojeada a la review correspondiente y no tendréis ningún problema en averiguarlo.

Este mes no os las hemos puesto demasiado complicadas, así que esforzaros un poco.



El hecho de participar en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado será resuelto por los organizadores.
El hecho de participar implica la aceptación de entrar en una base de datos.

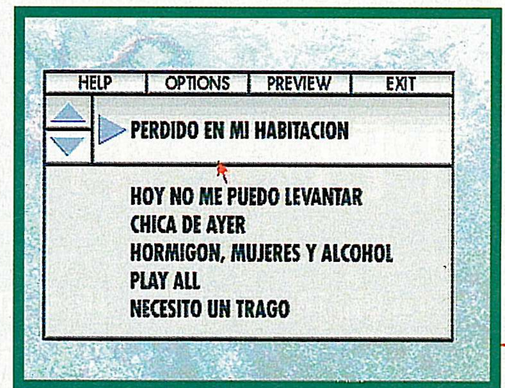
Envía este cupón a: Ediciones Mensuales S.A. Super Juegos. C/ O´Donnell 12, 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre *PlayStation*.

Nombre ....edad ....
Apellidos...
Dirección ....
Población ....Provincia ....
C.P ....Tel ....
Respuesta 1 ....
Respuesta 2 ....



AMPLIA HORIZO







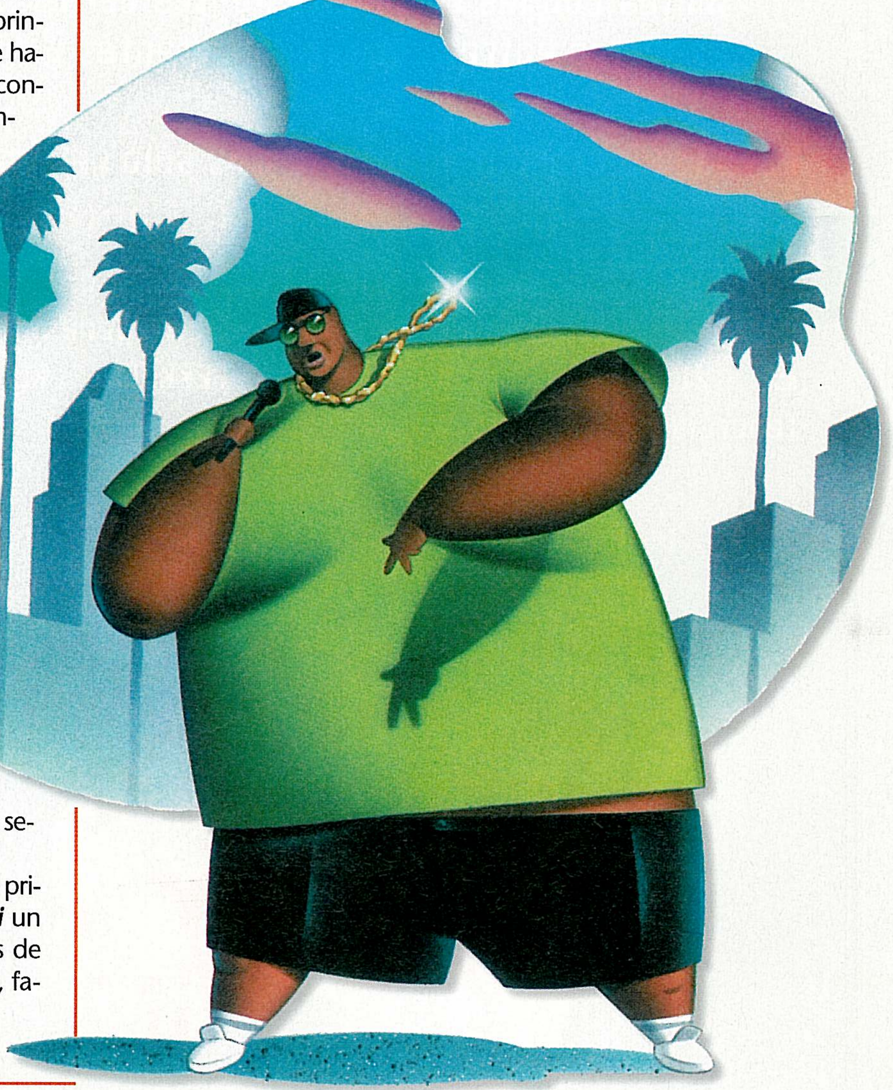
Todas las vertientes del entretenimiento audiovisual tienen su cabida en el CDi. El Karaoke es una de las mejores pruebas de ésto, explotando un género lúdico muy poco habitual en las máquinas multimedia. Un paso adelante.

Es la gran novedad del momento. Ahora los típicos guateques y «fiestorras» varias a las que los españoles somos tan aficionados nos las podremos montar en nuestra propia casa emulando a alguno de los cantantes de los grupos españoles de la célebre «movida» de principios de los 80. **Philips Media Iberia**, que así se llama desde hace pocas semanas la división española que trata todo lo concerniente a *software* para ***CDi***, ha preparado una genial compilación de 80 temas en 8 compactos en los que podremos dar rienda suelta a nuestros más ocultos instintos vocales. **José Antonio Abellán**, el popular locutor que forjó su carrera en **Los 40 principales** y que ahora escuchamos en **Cadena 100**, ha sido el encargado de la selección de estos temas, aportando toda su probada experiencia en el complicado panorama musical radiofónico.

La sencillez de manejo típica que caracteriza a todas las producciones para ***CDi*** se ha visto reforzada aún más si cabe con este lanzamiento, haciendo que incluso los más pequeños de la casa puedad acceder a este colosal océano de entretenimiento que es el **Karaoke**.

De esta manera, cualquiera podrá encarnarse en alguno de los vocalistas más significativos de la década anterior, emulando a Los Pistones, Los Secretos, Nacha Pop, Alex y Christina, Joaquín Sabina, Miguel Ríos y un largo etcétera. Todos los temas son superconocidos pero, por si alguien no conociera la entonación de las canciones, se ha incluido un *mix* con la voz de cantantes profesionales para que podamos seguir las pautas que nos marquen.

En fín, los aficionados a desafinar, tanto en público como en privado, encontrarán en estos 80 temas repartidos en 8 ***CDi*** un pretexto para dar rienda suelta a sus más ocultos instintos de divo o diva para alegría, mofa o admiración de sus amigos, familia o público asistente a sus demostraciones vocales.

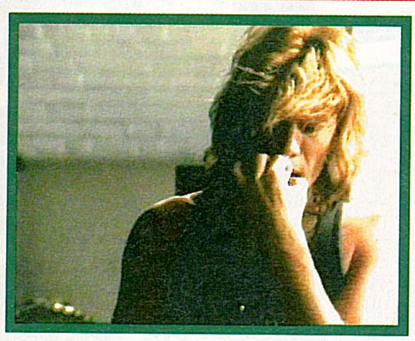




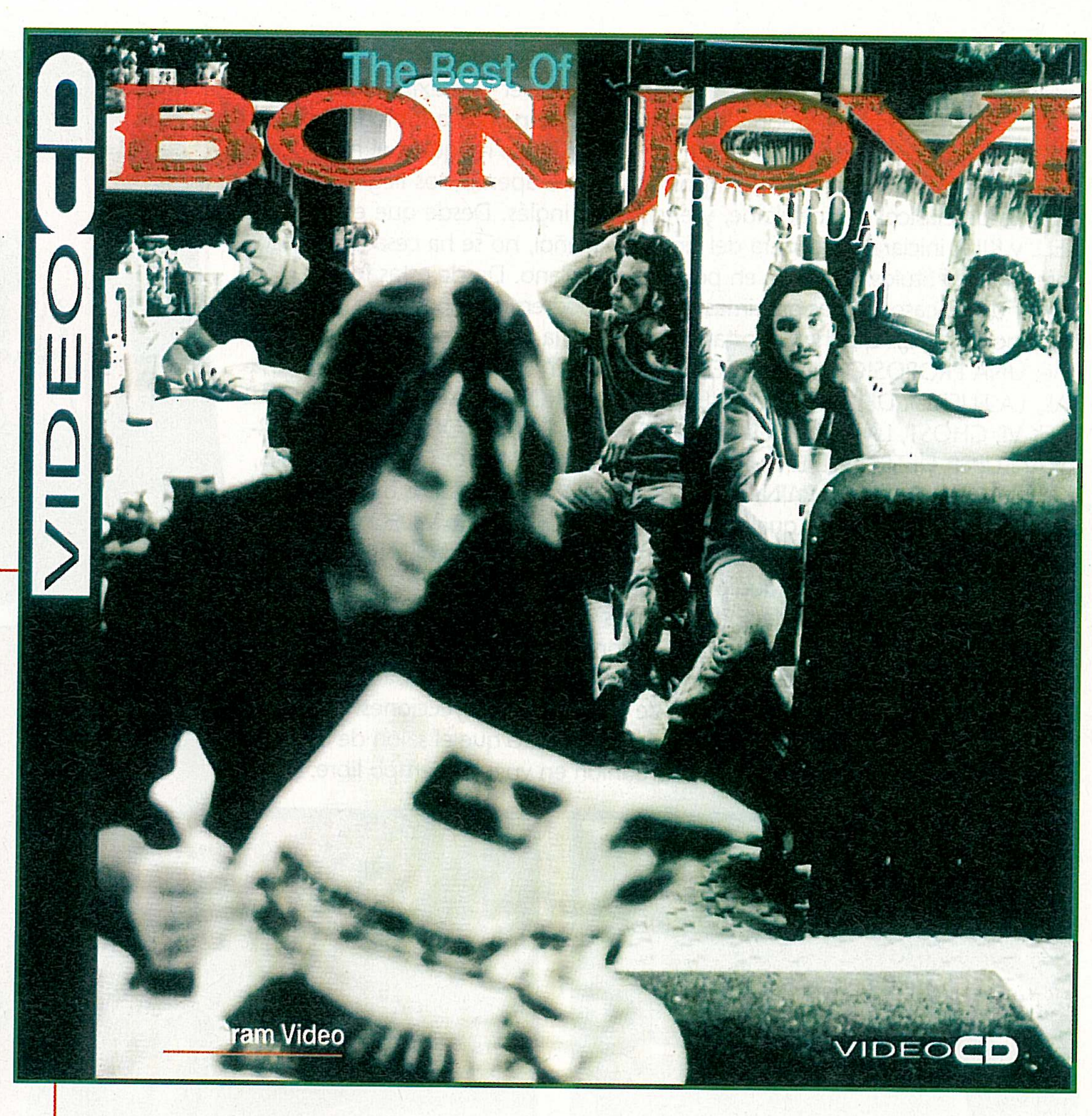
EL CDI DE PHILIPS PREPARA PARA ESTA CAMPAÑA NAVIDEÑA TODO UN DESEMBARCO DE TITULOS CON UNAS CUALIDADES REALMENTE FANTASTICAS

NTES

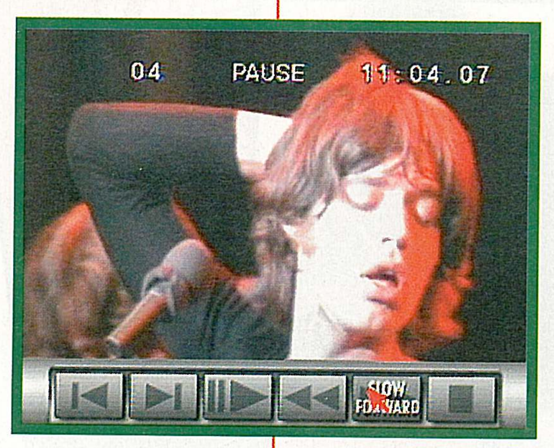








Entre las numerosas razones que pueden llevar a una persona a adquirir un ***CDi***, una de ellas, sin duda de las más fuertes, es el amplio y variopinto catálogo musical. En este segmento podemos encontrar desde el magistral RATTLE´ N HUM de los irlandeses de U2, hasta una compilación operística con infografía y animaciones varias llamada OPERA IMAGINAIRE. 2UNLIMITED, QUEEN, ERIC CLAPTON, THE CURE, TINA TURNER, ROLLING STONES, ABBA, THE WHO, BON JOVI, DAVID BOWIE, KATE BUSH, PINK FLOYD, PETER GABRIEL, SADE, THE CRANBERRIES, POLICE, BEASTIE BOYS, CLIFF RICHARDS, DURAN DURAN, DIRE STRAITS y alguno más tienen su hueco en este sector de entretenimiento, insistimos, uno de los mejores de la máquina holandesa. Pero, para los no tan rockeros o poperos, los responsables de la máquina también han incorporado una buena selección de intérpretes, que van desde LOUIS ARMSTRONG hasta óperas completas como AIDA de Verdi. Los discos suelen ser o conciertos en directo completos, o, quizá los más interesantes, una colección de todos sus vídeos, en los que podremos ver los altibajos y evolución en su carrera musical. En otras ocasiones se ha decidido por películas representativas, o por discos interactivos en los que descubrir un montón de posibilidades, o incluso por semi-juegos con el grupo como anfitrión. En resumen, todo un filón que nadie que tenga un ***CDi*** puede dejar pasar por alto.

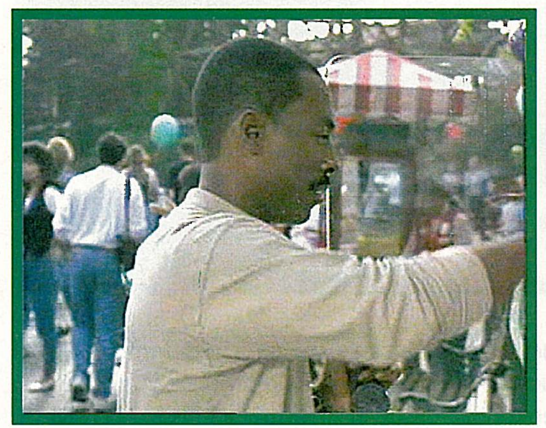


Un **CDi** y una buena cadena de música, a ser posible con sonido **Dolby Surround Prologic**, convertirán tu salón en el mejor de los auditorios musicales.



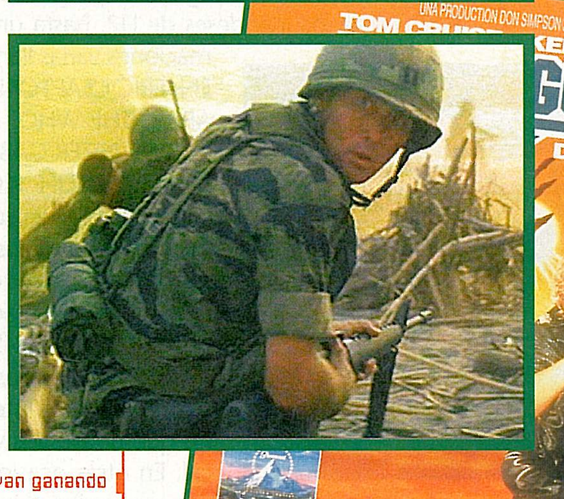
AMPLIA HORIZONTES

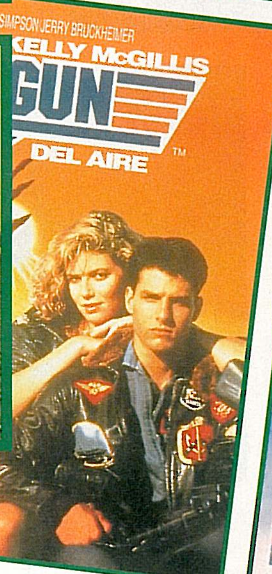
Cine, y sólo, sólo, sólo, cine. Esta parece ser la máxima que los responsables del soporte interactivo de **Philips** han adoptado. Sólo parece que les guía un objetivo, acoger en su máquina el mejor cine. Atrás quedaron los tiempos en los que apenas nos llegaban lanzamientos de clásicos del celuloide, y encima en inglés. Desde que este verano NELL y KIKA iniciaran la carrera del cine en español, no se ha cesado de incorporar nuevos títulos doblados en perfecto castellano. Desde estas fechas o, en el peor de los casos, en las próximas semanas, podremos disponer de un amplio catálogo de títulos que han aportado mucho en la historia contemporánea del cine. UNA PROPOSICION INDECENTE, APOCALYPSE NOW, ATRACCION FATAL, LA FUERZA DEL CARIÑO, JUEGO DE PATRIOTAS, LA TAPADERA, STAR TREK VI, GHOST, LA CAZA DEL OCTUBRE ROJO, LOS INTOCABLES, PULGARCITA, SUPER DETECTIVE EN HOLLYWOOD III, AGARRALO COMO PUEDAS, FORREST GUMP, BLACK RAIN, PULGARCITA, LOS INTOCABLES o ACOSADA, serán algunos de los filmes que podremos adquir en formato VIDEO CD. Cualquier reproductor, además del ***CDi***, que tenga compatibilidad MPEG, podrá recibir las gratas sensaciones audiovisuales que aporta este formato. Para que os hagáis una idea, la pista de audio de estas producciones es la misma que la que se ofrece en los cines, por lo que si conectáis vuestro ***CDi*** (en este caso) a una potente cadena musical, podréis percibir idénticas sensaciones sonoras a las que se reciben en la mejor de las salas de proyecciones. Eso sí, si disponéis de **Dolby Surround Prologic** tened claro que el salón de casa se convertirá en el centro ineludible de reunión en vuestro tiempo libre.



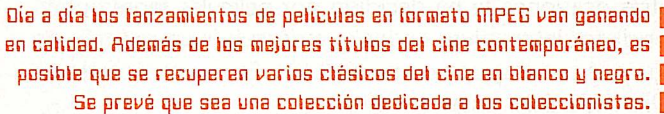










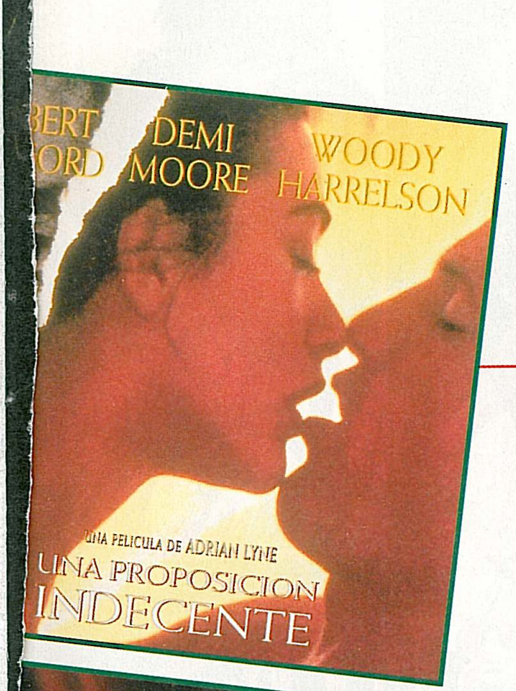


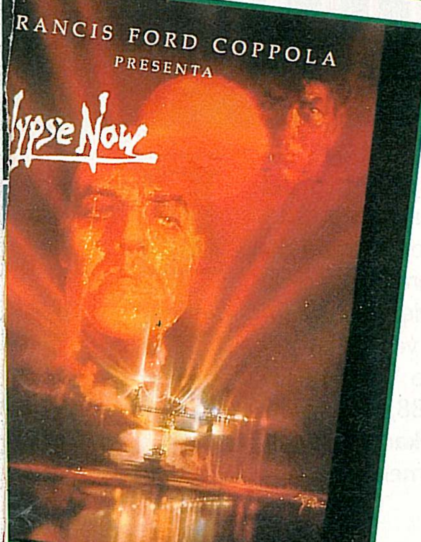
Día a día los lanzamientos de películas en formato MPEG van ganando en calidad. Además de los mejores títulos del cine contemporáneo, es posible que se recuperen varios clásicos del cine en blanco y negro. Se prevé que sea una colección dedicada a los coleccionistas.

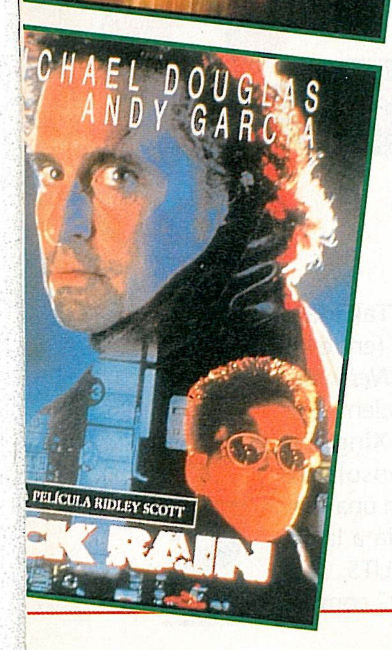


CINE



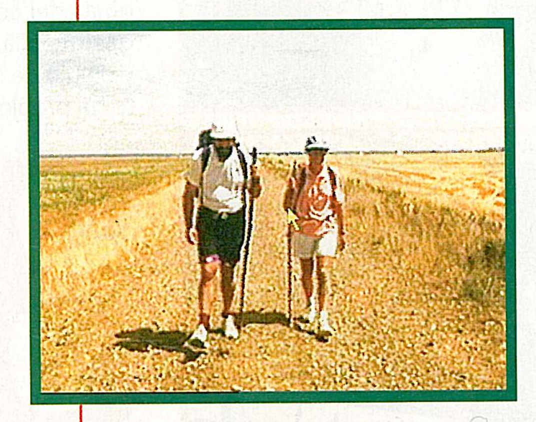


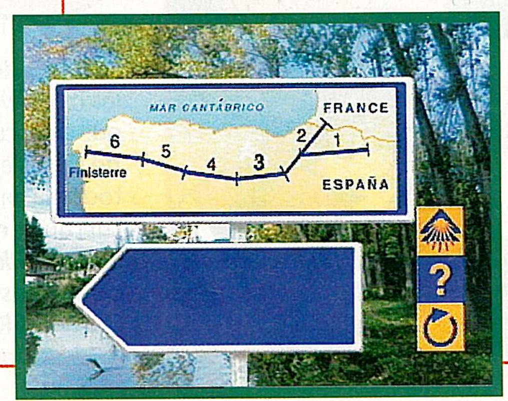






La cultura en todas sus vertientes tiene cabida en CDi. Desde hacer el Camino de Santiago desde casa, hasta analizar el presente, pasado y futuro de toda Hispanoamérica.





JOSE LUIS DEL CARPIO

La cultura es uno de los aspectos que la tecnología multimedia está potenciando más. La posibilidad de ver, oir y actuar sobre un tema, la interactividad al fin y al cabo, abre un montón de posibilidades en el mundo de la educación infantil y la formación adulta. ***CDi*** fue uno de los pioneros en explorar este mundo, con lanzamientos que hacían un análisis exhautivo de museos, con estudios completos de autores y sus obras y también con programas educacionales. Estos últimos se caracterizaban por el afán didáctico dirigido a los más pequeños en las más diversas temáticas, como enseñar a distinguir colores, sonidos, despertar la imaginación, o incluso dar los primeros pasos en el aprendizaje de idiomas foráneos. A partir de estos momentos nuevas formas de cultura se abren ante nuestros ojos. Podremos recorrer el CAMINO DE SANTIAGO, examinar la vida y obra de pintores como **Van Gogh** o disponer, en cuatro ***CDi*** de una completa base de datos sobre toda hispanoamérica desde nuestra butaca. Pero lo mejor está aún por llegar, porque como complemento a la ENCICLOPEDIA INTERACTIVA COMPTON, ha llegado a nuestros oídos que se está preparado una magistral enciclopedia en castellano.

CDi CULTURA

MANGA ZONE



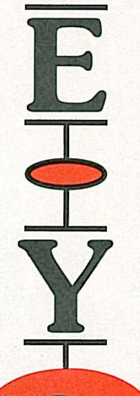
Este mes hemos pensado darle un pequeño descanso a DRAGON BALL Z y compañía para ofreceros uno de los mayores espectáculos visuales producidos hasta ahora para PlayStation: 3X3 EYES. Una explosiva adaptación del famoso manga de Yuzo Takada que acompañaremos con las primeras imágenes de SAILOR MOON: ANOTHER STORY, la última entrega de las andanzas de Usagi Tsukino para Super Nintendo.

• NEMESIS •





3×3 EYES

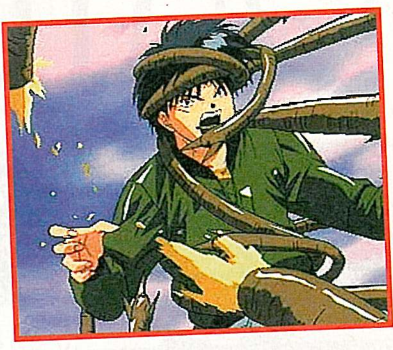


Encuadrado dentro del género fantástico, 3X3 EYES está considerado como uno de los mayores éxitos de la editorial **Kodansha** desde que apareciera por primera vez en las páginas del semanario **Young Magazine**, allá por 1988, con guión y dibujo de **Yuzo Takada.** Este éxito ha propiciado numerosas adaptaciones del manga de **Takada** a los más diversos sistemas (entre los que se encuentran ***Super Nes*** y ***Mega CD***), siendo la más reciente de todas la producida por **Xing Entertaiment** para la consola de **Sony**, la ***PlayStation***. Con una mecánica bastante parecida a la de SNATCHER y POLICENAUTS, 3X3 EYES es un explosivo *RPG* conver-




Como podéis observar, la calidad gráfica de 3X3 EYES es explosiva. Nunca mejor dicho.





Del papel al televisor



Publicado actualmente por **Planeta-Agostini Comics**, 3x3 EYES es uno de los mangas de mayor popularidad en nuestro país, y es una lectura obligada para aquellos que busquen algo más que a Vegeta haciendo la burra contra Son Goku. Por su parte, los cuatro OVAS (Original Vídeo Animation) basados en la obra de **Takada** también están disponibles desde hace bastante tiempo en España a través de **Manga Vídeo**. A por ellos.

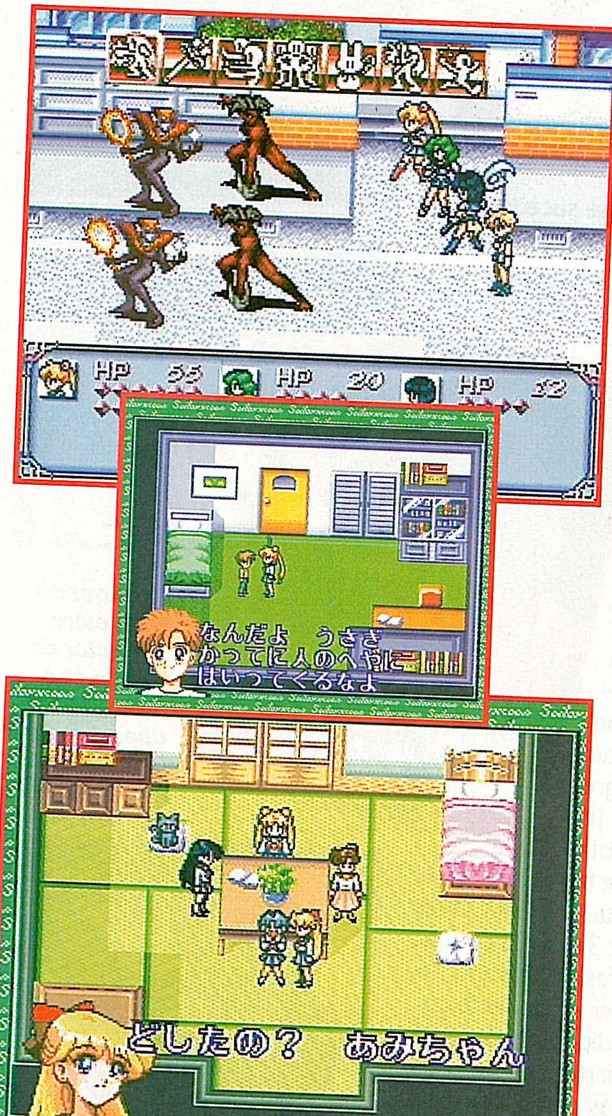
sacional en el que se suceden las más espectaculares secuencias de animación, con truculentas pantallas estáticas para alegría de los amantes de la casquería y la sangre a litros. Pocas veces podrás ver en un juego de consola tantos miembros volar por los aires, ni bazos explotar con tanta alegría como en este curioso *RPG* en el que por encima de todo priman los diálogos digitalizados en japonés. Y no hablamos de un par de frases en «chino manchún» y basta. Los dos CD de que se compone 3x3 EYES contienen horas y horas de diálogo, lo que obliga a tener un perfecto conocimiento del idioma nipón para sacarle todo el partido a este gran juego. Los demás como siempre, deberemos conformarnos con poner cara de haba y basta.


Así quedó nuestro Director de Arte tras cortarse las uñas con una motosierra.





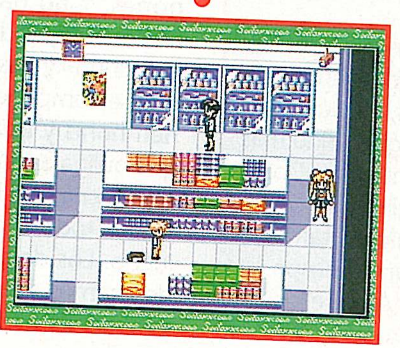
SAILOR MOON ANOTHER STORY



Y pasamos de un *RPG* a otro, porque acaba de aparecer en las tiendas japonesas la última entrega de SAILOR MOON para ***Super Nintendo***. Programado en su totalidad por **Angel** (una de las muchas compañías subsidarias de **Bandai**), SAILOR MOON: ANOTHER STORY llama la atención por varios motivos. El más llamativo de todos ellos es la cantidad de *megas* utilizados en su realización, 24 nada menos, los mismos que **Square** necesitó para realizar esa maravilla intemporal llamada FANTASY STAR III. La razón de usar tanta memoria se comprende nada más encender la consola y comprobar los sensacionales gráficos con que **Angel** ha aderezado todo el juego. Desde el diseño de los personajes hasta los escenarios, SAILOR MOON: ANOTHER STORY nos hace olvidar aquellos tiempos en que **Bandai** producía ocho *RPG* al mes basados en mangas de éxitos, todos ellos con unos gráficos lamentables y unos *sprites* tan cuadrados como la cabeza de **R. Dreamer**. Confiamos que la calidad de este juego (y la esperanza de que a **Bandai Europa** se le pase la fiebre POWER RANGER) haga posible distribuirlo en España.



Aquí tenéis una instantánea de la Primera Comunión de De Lúcar. Es el de la izquierda.





Si a tu **ratón**



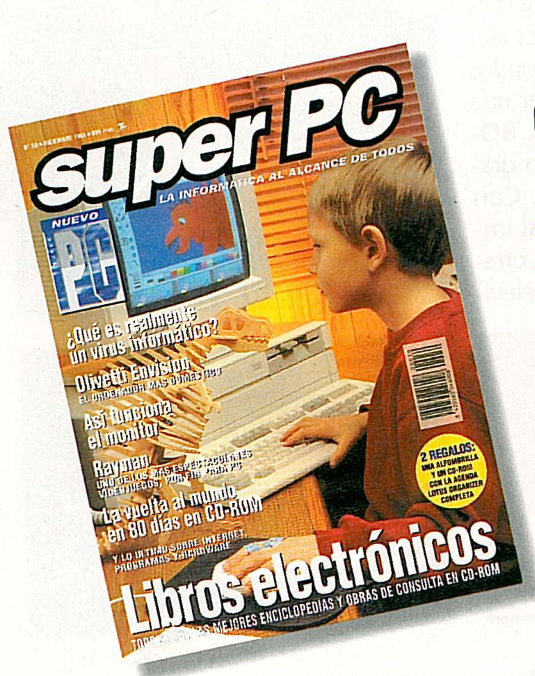


le gusta el queso

cómprale este mes

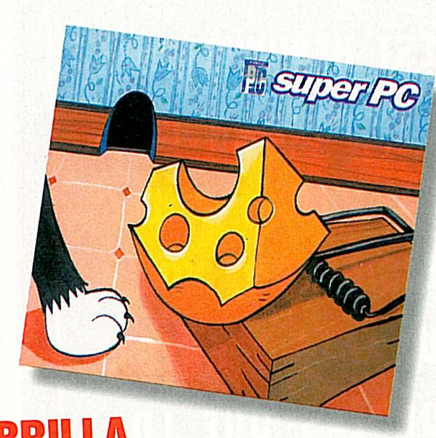


la única revista que pone
la informática
al alcance de todos



CON EL NUMERO DE DICIEMBRE

2 REGALOS



UNA **ALFOMBRILLA** EXCLUSIVA PARA TU ORDENADOR



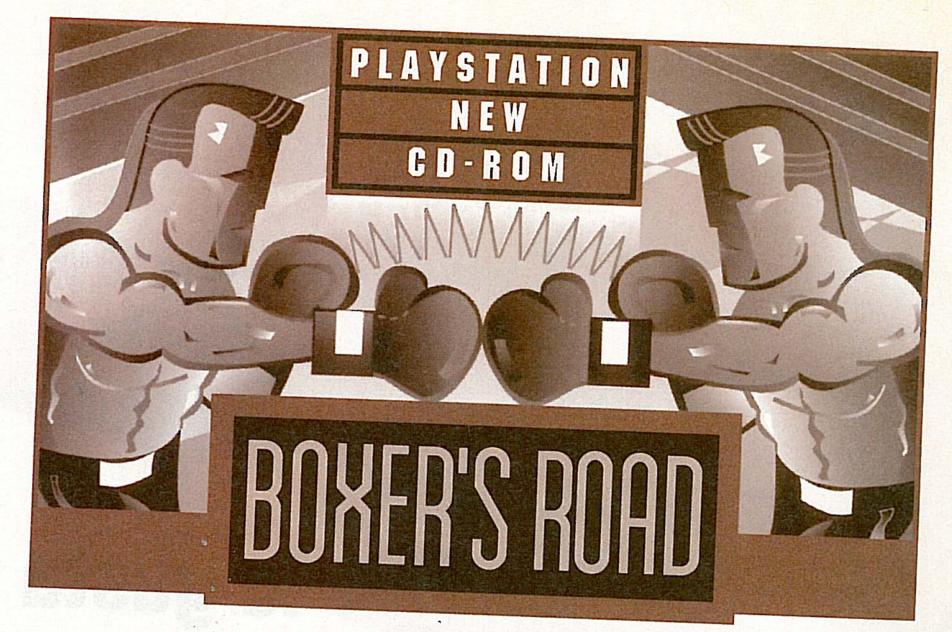
...Y UN **CD-ROM** CON EL PROGRAMA **AGENDA LOTUS ORGANIZER** COMPLETO

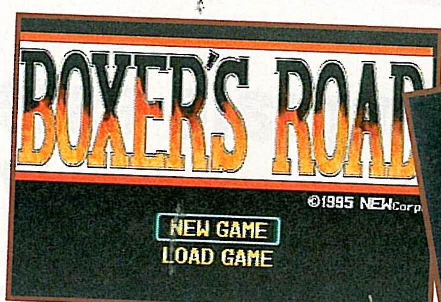
super PC
UNA PUBLICACION DE EDICIONES MENSUALES/GRUPO ZETA
GRUPO ZETA

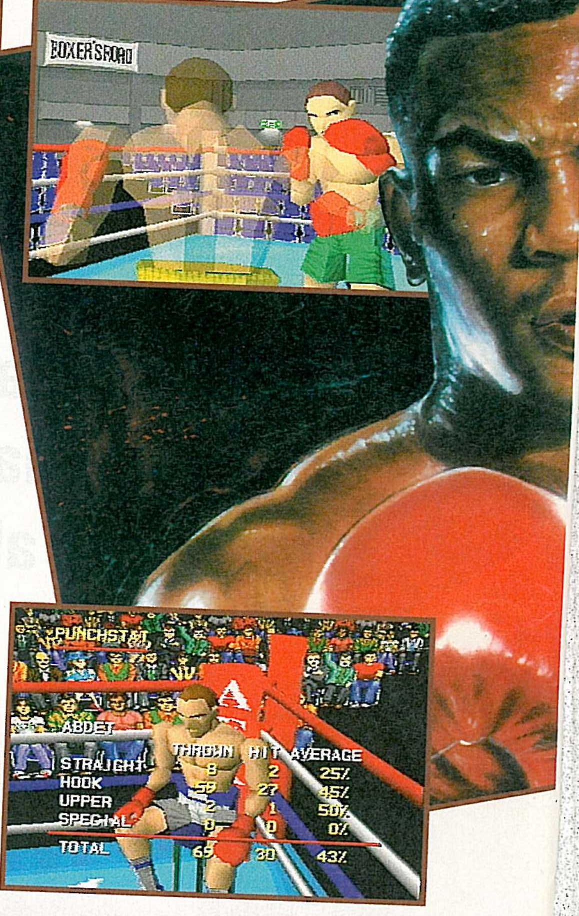
A PIE DE PISTA

EL BOXEO ES UNA DE LAS DISCIPLINAS DEPORTIVAS QUE, A PESAR DE ESTAR PRESENTE EN LA MAYORIA DE LOS SISTEMAS, NO CUENTA CON UNA GRAN CANTIDAD DE TITULOS. SIN EMBARGO, EXISTEN ALGUNOS CARTUCHOS, COMO GREATEST HEAVYWEIGHTS Y TOUGHMAN CONTEST (MD), O LAS VERSIONES DE PUNCH OUT (NES Y SNES), CON LAS QUE LOS AFICIONADOS HAN PODIDO DISFRUTAR. LLEGA EL TURNO PARA LOS 32 BITS.

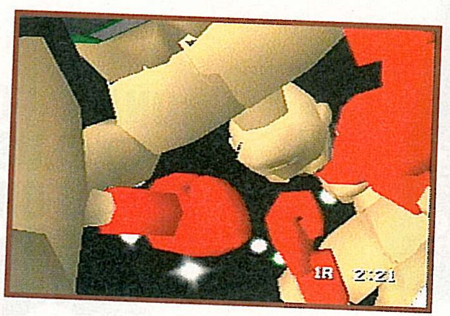
▪ J. ITURRIOZ ▪







Hasta ahora el único compacto relacionado con el mundo del boxeo era el más que discreto PRIZE FIGHTER para *Mega CD*, que apareció hace casi dos años. Sin embargo, parece que el género renueva fuerzas con la llegada de nuevos títulos con los que se busca un enfoque más espectacular. Esta circunstancia es posible gracias a las características técnicas de los últimos soportes llegados al mercado, que permiten ofrecer una gran cantidad de perspectivas. BOXER'S ROAD es un claro ejemplo gracias a sus doce vistas diferentes. Con ellas consigue una calidad visual impresionante, superior incluso a la ofrecida en una pelea emitida por televi-





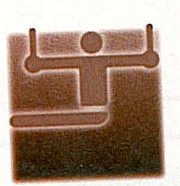


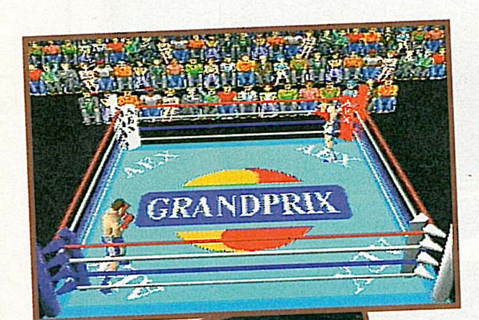














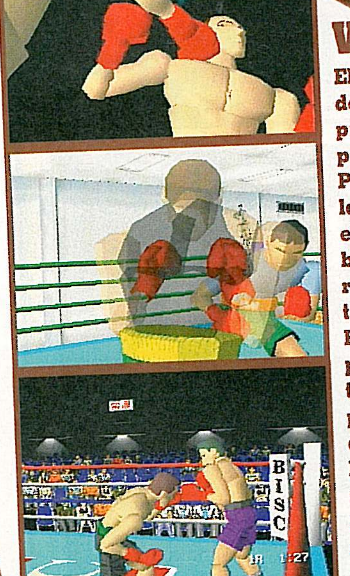
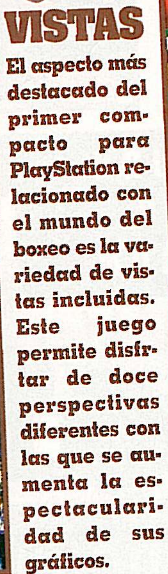








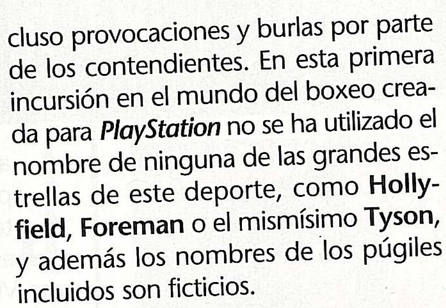


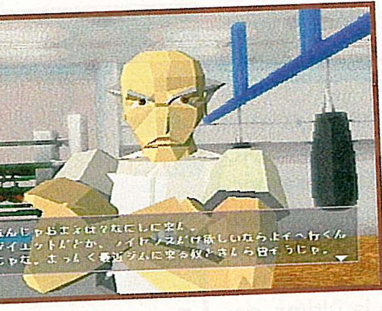
VISTAS

El aspecto más destacado del primer compacto para PlayStation relacionado con el mundo del boxeo es la variedad de vistas incluidas. Este juego permite disfrutar de doce perspectivas diferentes con las que se aumenta la espectacularidad de sus gráficos.

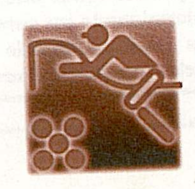


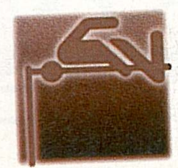


sión. El desarrollo del juego presenta grandes dosis de simulación, siendo posible crear un púgil considerando nuestras preferencias físicas y técnicas, y planificar sus entrenamientos y combates. Estas opciones ya estaban incluidas en cartuchos como EVANDER HOLYFIELD'S REAL DEAL BOXING (*Mega Drive*), pero en esta ocasión la simulación llega hasta aspectos como programar las diferentes comidas al estilo de juegos para ***PC*** como OLYMPIC GAMES'92. La parte arcade ofrece una gran variedad de golpes, e incluso provocaciones y burlas por parte de los contendientes. En esta primera incursión en el mundo del boxeo creada para ***PlayStation*** no se ha utilizado el nombre de ninguna de las grandes estrellas de este deporte, como **Holyfield**, **Foreman** o el mismísimo **Tyson**, y además los nombres de los púgiles incluidos son ficticios.

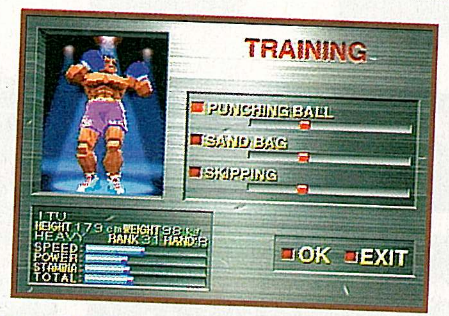


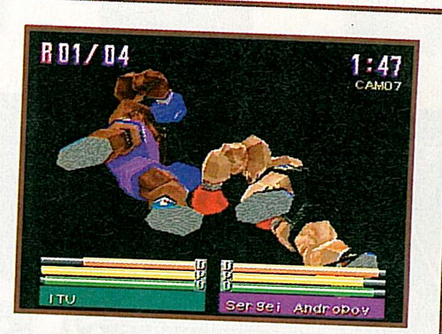


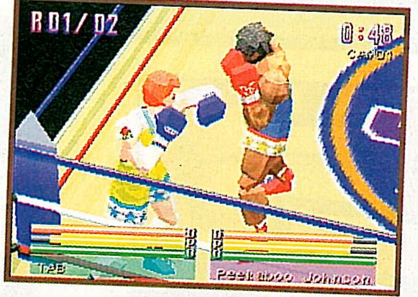





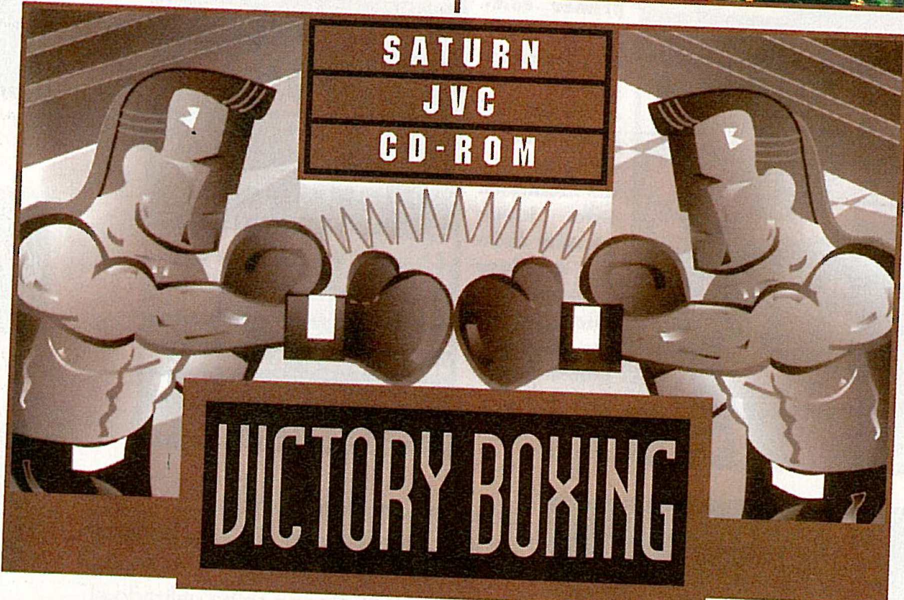


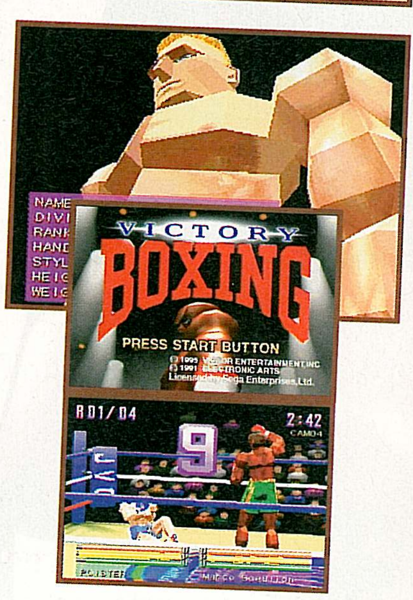








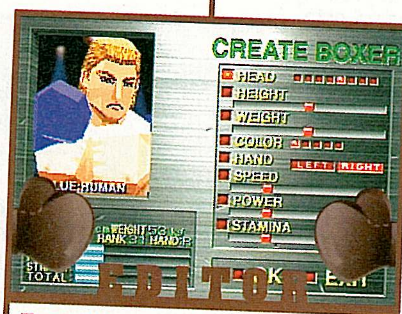








La consola estrella de **Sega** está dispuesta a no quedarse atrás en el terreno deportivo. Prueba de ello es la aparición de compactos como VICTORY GOAL, SLAM DUNK, o GREATEST NINE. En esta ocasión ha llegado el turno del boxeo con un programa que tiene en común con BOXER'S ROAD de *PlayStation* aspectos como la simulación y la espectacularidad gráfica. Con respecto a la última circunstancia mencionada, incluye el mismo número de perspectivas diferentes. Entre ellas llama la atención la realizada desde la propia lona del cuadrilátero, constituyendo una novedad sin precedentes en este género. Unos vistosos gráficos poligonales representan a los púgiles sobre el cuadrilátero. Por lo que respecta a la simulación, no llega a la complejidad del juego mencionado, aunque si permite crear boxeadores y especificar aquellos aspectos de los mismos que desean potenciarse con más intensidad.



Es posible crear diferentes púgiles, determinando sus características físicas y técnicas. Uno de los curiosos aspectos que puede fijarse es su sexo.

SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUSCRIBETE A SU • JUEGOS • SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUSCRIBETE A SUPER JUE

SUPER JUEGOS

Ahora puedes recibir la nueva revista SUPER JUEGOS, durante un año (12 números). Por sólo 3.790 ptas. (lo que supone ahorrarte 950 ptas.) recibirás cada mes la información más profesional sobre el mundo de los videojuegos

Pásate a la nueva revista SUPER JUEGOS. Ahora más grande, con más páginas, más secciones y con lo último en videojuegos y consolas del mundo.

¡Da el salto, con la nueva revista SUPER JUEGOS ganarás la partida!

SUSCRIBETE

DA EL SALTO

¿A QUE ESPERAS? RELLENA EL CUPON Y RECIBE SUPER JUEGOS EN CASA, O SUSCRIBETE EN EL TELEFONO: (91) 5863179

TAMBIEN PUEDES PEDIR NUMEROS ATRASADOS DE LA REVISTA EN ESTOS TELEFONOS.

Deseo suscribirme a la revista **SUPER JUEGOS** por un año (12 números) al precio especial de **3.790ptas.**

Nombre y apellidos: ____________________

Dirección: __________ C. P.: __________

Teléfono: __________ Población: __________

Provincia: __________ Edad: __________

Modelo de consola u ordenador que posees: ____________________

FORMA DE PAGO:

❑ Tarjeta VISA nº |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

❑ American Express nº |_|_|_|_| |_|_|_|_|_|_| |_|_|_|_|_|

Fecha de caducidad de la tarjeta..

Nombre del titular si es distinto..

❑ Talón bancario adjunto (a EDICIONES MENSUALES,S.A.)

❑ Giro Postal Nº.......................... De Fecha..................

Fecha y firma:

Si queréis completar vuestra colección, podéis pedir los números atrasados que os falten rellenando el cupón y adjuntando el importe. Precio por ejemplar atrasado: 395 ptas + 300 ptas. de gastos de envío.

Ejemplares atrasados

N.os ....

Nombre y Apellidos: ____________________

Dirección: ____________________

C.P.: __________ Teléfono: __________

Población: __________ Provincia: __________

FORMA DE PAGO:

❑ Tarjeta Visa nº |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

❑ American Express nº |_|_|_|_| |_|_|_|_|_|_| |_|_|_|_|_|

Fecha de caducidad de la tarjeta..

Nombre del titular si es distinto..

❑ Talón bancario adjunto (a EDICIONES MENSUALES S.A.)

❑ Giro Postal Nº.......................... De Fecha..................

Fecha y firma:

SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUS

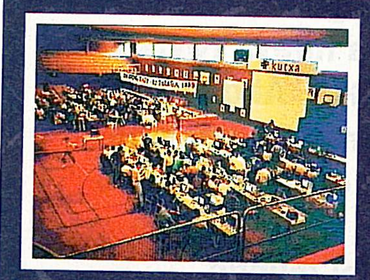
AMIGMANIA



Coordinado por

THE PUNISHER

EUSKAL III





TOLOSA, CAPITAL DE LOS AMIGUEROS

Los días 13, 14 y 15 de Octubre tuvo lugar en Tolosa (Guipúzcoa), la tercera edición de la EUSKAL PARTY, una de las reuniones de usuarios de Amiga más importantes de cuantas se realizan. Esta macro-fiesta «amiguera» se celebró en el polígono Berazubi de dicha localidad. En ella, «peceros» y «amigueros» se repartieron nada más y nada menos que 1.500.000 de pesetas en premios. Para ello tuvieron que mostrar sus habilidades gráfico-sonoras. Aquí tenéis unas instantáneas de este evento y de la demo ganadora de Amiga, llamada STELLAR.

TRASHCAN: LA PRIMERA REVISTA DE LA ESCENE

Siempre es motivo de alegría el nacimiento de una nueva revista en disco. Y más si esta dedicada a todo lo que sucede con el *Amiga* en este país. Esta revista que acaba de lanzar el número cero os mantendrá informados de todo lo que sucede en la «*Escene*» española. Muchos os preguntaréis que es eso de la «*Escene*», pues muy sencillo, con este nombre se conoce a cualquier cosa que suceda en nuestro mundillo. Resumiendo, que en ella podreis encontrar información de todas las «parties» que se celebran, las demos que hay en el mercado, análisis de los distintos programas que hay disponibles, etc.

Por cierto, necesitan más gente que colaboren con ellos y están pidiendo numerosos artículos a gritos.

● Si deseáis recibir la revista o colaborar con ella, escribid a: **José Moreno Prieto**. C / Fosforito 4. 14014 Córdoba.



LOS CINCO –

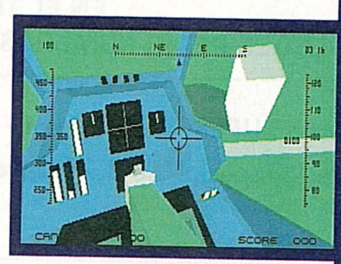
AKIRA	ICE • A1200. CD32	16
BATMAN RETURNS	KONAMI • A500	30
SOCCER STARS	FLAIR • A1200	39
FIFA	ELECTRONIC ARTS • A1200	68
SSF 2	US GOLD • A500. A1200	72

NOVEDADES



VIRTUAL KARTING

Desde Italia nos llega este arcade en el que tendremos que conducir un Kart a gran velocidad. Fondos renderizados y 25 frames por segundo son algunas de sus bazas.



COALA

Este nombre tan dulce no debe engañarnos, ya que es es nombre clave de un helicóptero de combate. Empire nos trae el el primer simulador que incluye cabina virtual.



XTREME RACING

Tras los pasos de STREET RACER y SUPER MARIO KART, los responsables de GLOOM nos brindan la oportunidad de competir con 3 amigos en una carrera mortal.

Y ADEMAS

● MICROLYTE WARRIORS ● GLOOM 2 ● ANDRE AGASSI TENNIS ● ATROPHY ● STREET RACER ● PINBALL PRELUDE ● LIMBO OF THE LOST ● STAR CRUSADER ● POLE POSITION

Este es uno de esos meses que recordaran todos los «amigueros» como el mes en el que todo volvió a comenzar. Escom en España. Amigas en todas las tiendas...¿Qué más se puede pedir? Nosotros lo único que os pedimos es que mandéis cartas como hasta ahora. ¡Amiga Rules!.



E S C O M   E S P A Ñ A



LA NUEVA ERA AMIGA ACABA DE COMENZAR

El lunes día 6 de Noviembre tuvo lugar en Madrid la conferencia de presentación de Escom en España. En dicho evento se presentaron los modelos Amiga 1200, Amiga 4000T, y las gafas 3D I-Glasses. Además se anunció las llegada inminente a todas las tiendas de los Amigas (Corte Inglés incluido). En próximos números os informaremos de los precios y composición de los equipos y dónde encontrarlos.



GUILDHALL: AMIGA POR UN TUBO

Guildhall es una compañía de marketing inglesa que merece que le pongamos un monumento. Esta empresa distribuye a trece compañias distintas dedicadas al *Amiga*. No os podéis imaginar nuestra sorpresa cuando a la redacción de esta revista llegó la lista de lanzamientos de **Guildhall** para este año, ya que de aquí a finales lanzaran un total de dieciséis títulos para *Amiga*. Entre éstos se encuentran **ODYSSEY** de **Audiogenic**, **MICROLYTE WARRIORS** de **Acid** y **BLITZ BOMBERS** de **Leading Edge**. Además preparan un disco de niveles para **GLOOM**, una versión especial de este título para *CD32* con gráficos mejorados, y un pack atómico con tres de sus mayores éxitos, incluyendo **GUARDIAN**, **ROAD-KILL** y **SUPER SKIDMARKS**. Una gran noticia para todos los usuarios.





MAGIC 64: EL EMULADOR DEFINITIVO

Después del *Spectrum*, uno de los ordenadores personales con más éxito de antaño fué el *Commodore 64*. Para que os imaginéis su importancia, deciros que aún se está vendiendo en Europa del Este. **MAGIC64** es el mejor emulador que existe para *Amiga*, puesto que es el único que acepta todos los formatos de *PC* y **C64**, además de emular perfectamente sonido y gráficos

- Para conseguirlo, envia 25 dólares o 40 marcos alemanes a: **Michael Kramer**, IM Hirschfeld 28, 52222 Solberg. Germany.



GAMBAZO A LA INGLESA

Para que veáis que las «gambas» no son exclusivas de la prensa española, aquí tenéis una bastante gorda de la prensa inglesa. Según ellos , la demo ganadora de **Posadas Party** llamada **BATMAN RETURNS**, realizada por **Batman Group**, la han programado unos ingleses llamados **The True Darkside** ¡A ver si no confundís los mensajes con los programadores, inglesitos!

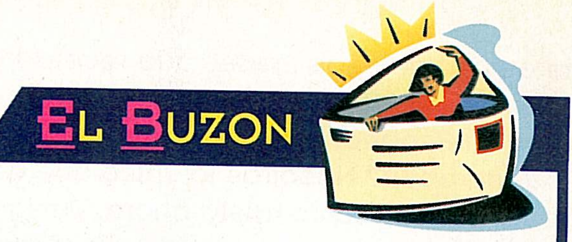


EL REGRESO DE ALAN SUGAR

Posiblemente uno de los mejores ordenadores personales del pasado era el *Amstrad*, que contaba con las más espectaculares conversiones de recreativa. Aquí teneis la version 1.0 del primer emulador decente para *Amiga.*

- Consíguelo escribiendo a: **Kevin Thacker**, Fairhaven, Whiteway, Storud, Gloucestershire, GL6 7EP England.

AMIGMANIA



EL BUZON

¿DONDE, CUANDO?

*Tengo un **Amiga 500** el cual utilizo para jugar con mis sobrinos y dibujar patrones de bordados, además de realizar mis pinitos con música. Por desgracia, he perdido contacto con muchos usuarios y me gustaria conocer distribuidores de productos **Amiga**, tanto software como hardware que me puedan ofrecer algun tipo de garantía. Muchas gracias por su ayuda y por esta sección para **Amiga**.*

Almudena Moya Cuenca (Cuenca)

Querida lectora, ante todo agradecerte tu carta y esperamos que mandes muchas más. Con respecto a tu pregunta tienes varias opciones ya que desde Octubre, ***Amiga*** vuelve a tener distribución oficial en España. El teléfono de la distribuidora (**Pixel Media**) es 979 700 500, y puedes llamar de 10 de la mañana a 5 de la tarde, allí te informarán de tu distribuidor más cercano, aunque te bastará con tener un centro **Corte Inglés** cerca.

A500 AGA

*Aquí os traigo varias dudas que me comen la cabeza. Me dijeron que un **Amiga 500** y un **CD32** los podría conectar por cable y así convertir mi **Amiga 500** en **1200**, ejecutando programas para **AGA** desde el **Amiga 500**, ¿es ésto verdad? ¿Podrías recomendarme algún juego tipo Manga o de animación japonesa? Y por último, ¿sabes si está para **Amiga** el **SPY HUNTER** o algún juego que se le parezca?*

Daniel Gómez (Murcia)

Existe un periférico llamado **COMMUNICATOR** que te permite conectar el ***CD32*** con el ***Amiga 500***, aunque sólo te permite ver pantallas **AGA**, y nunca ejecutar juegos **AGA**, a menos que sean de ***CD32*** (además es bastante lentorro). Juegos inspirados en Manga, sólo conozco el de **AKIRA** y es muy malo. El **SPY HUNTER** no llego a salir, pero si un arcade que está completamente copiado. Su nombre es **MAYOR MOTION**, de la compañia **Microdeal.**

MSX EMULATOR

*Soy un chavalín de 19 añitos, y cuando vi que en el número 43 de vuestra magnífica revista comentabais juegos del **Amiga**, tuve que dar un salto de alegría y no dudé en escribiros esta carta para felicitaros. Ahí va la pregunta, ¿se puede conectar mediante un cable un cassette de **MSX** al emulador para **Amiga** de dicho ordenador y cargar juegos y programas de ésta por el puerto serie de la parte de atrás del ordenador?*

Javier Orta Asensio (Madrid)

Ante todo agradecerte tu amable carta y manda tantas como quieras. En cuanto a tu duda, siento comunicarte que el emulador de **MSX** que apareció en el número anterior no puede cargar de cinta. Esto es porque la gran mayoría de juegos que circulaban estaban en disco, (incluso los cartuchos). No conozco ningún emulador que acepte cinta, pero puedes encontrar juegos en bastantes BBS y tiendas de PD.

EL CLASICO

GHOST & GOBLINS

Elite, compañía bastante mediocre en el mundo de las consolas, tuvo su época gloriosa con los ordenadores personales. De 1989 data esta conversión «Pixel Perfect» del legendario arcade de CAPCOM.

AMI TRUCO

GLOOM

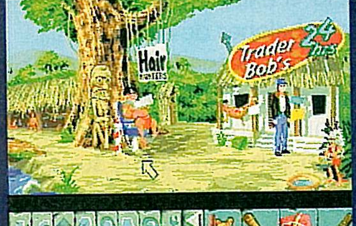
Para que sea más fácil de terminar este juego, aquí va un truco. En el cuarto nivel, una vez en la rueda giratoria, entrad en la segunda puerta que encontréis, coged un icono de invisibilidad, y veréis una recreativa de nombre UNDERKILL. Jugando os daran vidas.





AMAZON QUEEN





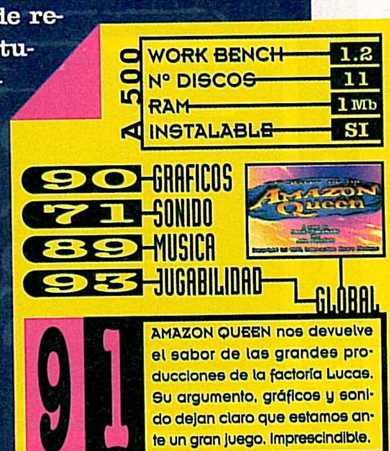


A VUELVE LA AVENTURA

Las aventuras gráficas son uno de los tipos de juego que más adeptos tienen en los ordenadores personales. En Amiga, desde juegos como SIMON THE SORCERER o BENEATH A STEEL SKY aparecidos hace bastante, no disfrutábamos con una aventura en condiciones. Por fín las cosas cambian, y Warner nos trae este fenomenal juego que nos ocupa en esta ocasión. FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN es un atractivo programa destinado a cualquier modelo de Amiga, aunque recomendamos por lo menos tener disco duro, debido al elevado número de discos que ocupa. Estamos ante una producción cargada de ironía y buen humor, repleta de referencias a otras famosas aventuras. En cuanto a los gráficos, están realizados con gran detalle, a pesar de contar sólo con 64 colores. Pero si hay algo que destaca sobre lo demás son las animaciones y el uso de varios planos de scroll en algunos decorados. En cuanto a la jugablilidad, los puzzles son muy lógicos, y podremos avanzar bastante incluso si no entendemos el inglés. Un gran ejemplo de una gran aventura.







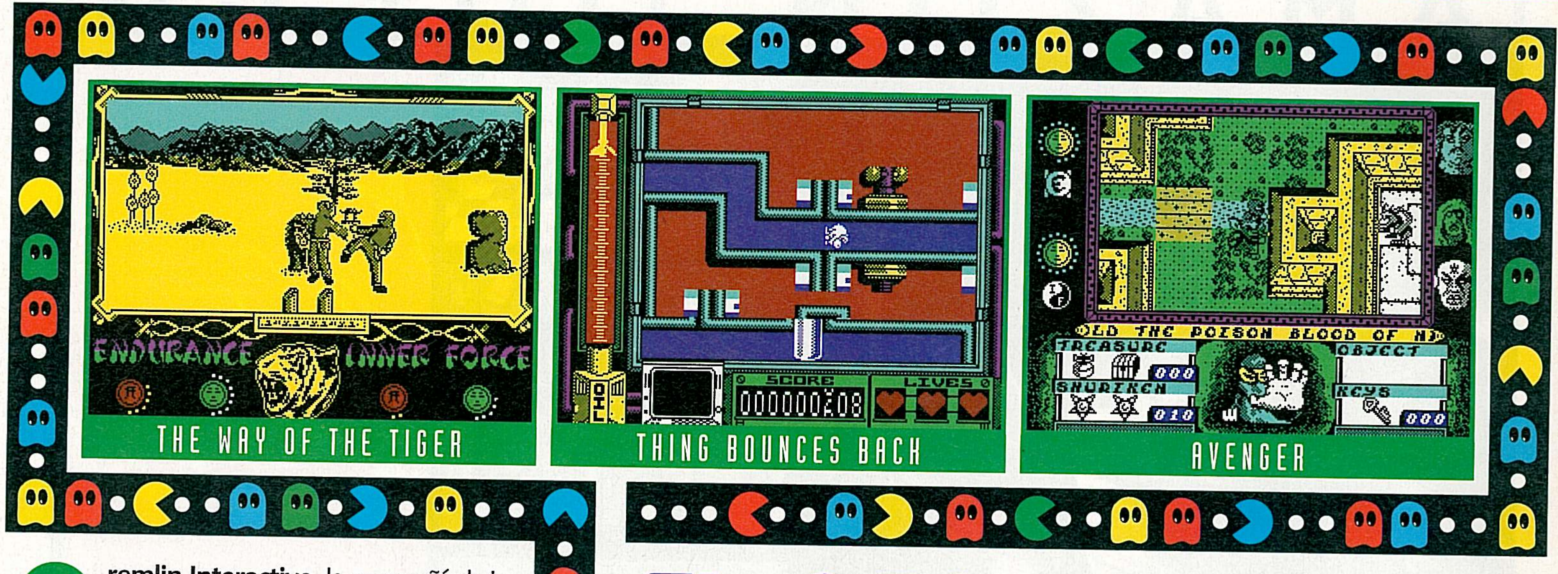
A 500

WORK BENCH	1.2
Nº DISCOS	11
RAM	1 Mb
INSTALABLE	SI

90	GRAFICOS
71	SONIDO
89	MUSICA
93	JUGABILIDAD

GLOBAL 91

AMAZON QUEEN nos devuelve el sabor de las grandes producciones de la factoría Lucas. Su argumento, gráficos y sonido dejan claro que estamos ante un gran juego. Imprescindible.



EL OJO DEL TIGRE

Gremlin Interactive, la compañía británica que en estos momentos vive su segunda juventud gracias a títulos como ACTUA SOCCER, ACTUA GOLF o FATAL RACING, basó su exitosa carrera en títulos que hoy, para muchos, son auténticos clásicos. Desde la famosa saga MONTY, hasta el extraño THE THING (con su segunda parte THING BOUNCES BACK), pasando por el clásico y estupendo BOUNDER, todos, absolutamente todos, guardaban el sello de una compañía cuyo principal objetivo era el de ofrecer lo mejor. **Gremlin Graphics** era el nombre por el que se conocía en aquella época a dicha productora, aunque no fue hasta el lanzamiento de **THE WAY OF THE TIGER** en 1986 (uno de los títulos que hoy nos ocupa) cuando la compañía sajona recibió el reconocimiento de todos los medios especializados. Un año después apareció la segunda parte de esta joya de la programación bajo el título de **AVENGER**, una secuela que no se parecía en nada al título que le precedía y que además no consiguió el éxito esperado. Fue uno de los últimos resbalones de la compañía.

El software británico ha sido, durante mucho tiempo, el mejor que este mundillo de los videojuegos ha conocido. Y Gremlin Graphics, sin duda, uno de los mayores exponentes de esta fiebre sajona por el videojuego.

Por este mes nos despedimos, aunque prometemos volver pronto para dedicar un número especial al genial mundo que **Gremlin Graphics** creó con la ayuda de su personaje predilecto: MONTY. Por el momento, emplazamos a los usuarios de ***MSX*** para el mes que viene y en estas mismas páginas. Habrá agradables sorpresas.

J.C. MAYERICK





THE WAY OF THE TIGER

COMPAÑIA: Gremlin G. ◆ PAIS: Reino Unido
AÑO: 1986 SOPORTE: Spectrum

THE WAY OF THE TIGER fue, con diferencia, el mejor título que la compañía británica **Gremlin Graphics** lanzó en toda su historia. Pese a ser un título de lucha al más puro estilo EXPLODING FIST, su calidad técnica dió mucho que hablar gracias al espectacular *scroll* que el juego mostraba en el nivel de aventura. Hasta cuatro planos de *scroll* diferentes se podían observar en pantalla, algo ciertamente meritorio si tenemos en cuenta la escasa potencia del Z80 a 3,5 Mhz. que el ***Spectrum*** llevaba en su interior. Dicho *scroll* se consiguió moviendo los *sprites* que aparecían en pantalla a velocidades diferentes, con lo que se creaba la ilusión de estar observando un *scroll* de cuatro planos. Dichos alardes técnicos no repercutieron ni mucho menos en la calidad gráfica del juego, que pese a contar con tres únicos colores en pantalla, si ofrecía al menos una definición bastante interesante, tanto del *sprite* protagonista como de enemigos y escenarios. El juego permitía elegir un modo especial en el que los combates se desarrollaban sobre un fondo estático, mucho más al estilo de los juegos de lucha convencionales. El sonido, como comenzaba a ser norma por aquella época, se veía reducido a un par de discretos efectos sonoros, insuficientes a todas luces, que no dejaban contento a nadie. En fin, que gracias a sus *scrolls*, gráficos y animaciones, **THE WAY OF THE TIGER** se convirtió en todo un clásico que aun hoy nos hace pasar buenos ratos. Diríamos, incluso, que supera en calidad a muchos de los juegos de lucha que actualmente aparecen en el mercado.

★AVENTURA★

Aunque no fuese un modo de aventura propiamente dicho, en este nivel de juego se nos permitía movernos por un escenario que podíamos recorrer gracias a su scroll horizontal de cuatro planos. Cada vez que acabábamos con un enemigo, otro aparecía en nuestro camino para hacernos la vida imposible.

★ARCADE★

En el modo arcade nos enfrentábamos a nuestros enemigos sobre un fondo estático. Podíamos elegir entre luchar con o sin armas, al igual que en el modo aventura, lo que cambiaba considerablemente la técnica a seguir para derrotar a nuestros enemigos. Destacaban, sobre todo, las animaciones del escenario.

OPCIONES

★FONDOS★

Los fondos del juego, además de ser espectaculares, contaban con múltiples animaciones perfectamente realizadas.

★CARATULA★

De este juego destacaba incluso la carátula, una preciosa imágen que será recordada por todos durante mucho tiempo.

Si deseas recordar algún título en especial (sea el formato que sea) o simplemente aportar algún dato de interés, escribe a SUPER JUEGOS, C/ O'Donnell, 12 - 28009 Madrid - SECCION RETROVIEWS

AVENGER

COMPAÑIA: Gremlin G. PAIS: Reino Unido
AÑO: 1987 SOPORTE: Spectrum

Como era de esperar, THE WAY OF THE TIGER necesitaba una segunda parte después del excepcional éxito conseguido. Y la tuvo, ya que este **AVENGER**, aunque no lo parezca, era la continuación de uno de los mejores juegos de lucha que jamás se había programado. El cambio fue, por decirlo de algún modo, excesivamente brusco. Se había pasado de la más pura y cruda lucha, a un juego con vista cenital cuyo único parecido con su predecesor era el *sprite* protagonista, que parecía una version «*deformer*» del *sprite* original. En pocas palabras, ahora teníamos un juego cuyo desarrollo, por compararlo con un juego conocido, se asemejaba al clásico GAUNTLET, aunque con un tratamiento gráfico más bien sobresaliente. El cambio, por tanto, fue muy brusco, lo que provocó el rechazo de los fieles a THE WAY OF THE TIGER, y la aceptación de unos pocos que encontraron en él un sistema de juego totalmente diferente al utilizado por los cada vez más repetitivos juegos de lucha. Todo hay que decirlo: no obtuvo el éxito esperado.

MARCADORES

MENU

La fiebre GAUNTLET llegó incluso a los programadores de Gremlin Graphics, que no pudieron resistirse a la tentación de programar una secuela con vista cenital muy semejante al clásico de Atari. El tratamiento gráfico recibido por el juego era lo más destacable de este, ya que la acción en sí no era lo suficientemente intensa como para atraer al jugador. De todos modos, fue un buen título que no pudo renovar el éxito de su predecesor.

PUERTAS

ENEMIGOS

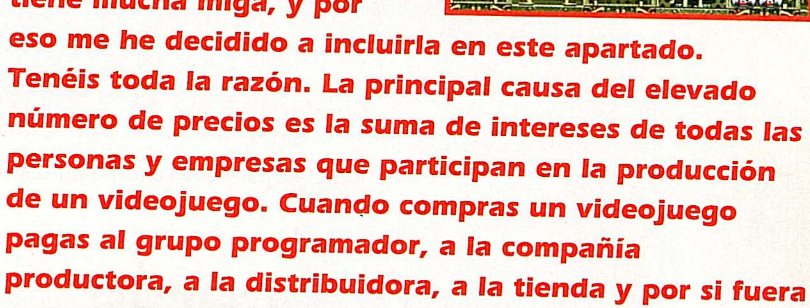
TRAMPILLAS

MAGIAS

Navidades. Unas fechas especiales para todos los que amamos los videojuegos. Además, a juzgar por el montón de cartas recibidas, parece que muchos de vosotros tenéis pensado invertir parte de vuestros ahorros en consolas y juegos. Mandad vuestras cartas a SUPER JUEGOS, C/ O´Donnell 12, 28009 Madrid. Y, como siempre, no os olvidéis poner en una esquina THE SCOPE.

PREGUNTA DEL MES

¿Por qué los juegos de CD son tan caros si se producen de la misma forma que los CD musicales?



Esta pregunta de un lector tiene mucha miga, y por eso me he decidido a incluirla en este apartado. Tenéis toda la razón. La principal causa del elevado número de precios es la suma de intereses de todas las personas y empresas que participan en la producción de un videojuego. Cuando compras un videojuego pagas al grupo programador, a la compañía productora, a la distribuidora, a la tienda y por si fuera poco, a la compañía propietaria de la consola a la que va destinado. Sumas y sumas y la cifra se eleva. De todas formas, también creo que son demasiado caros.



MEGADRIVEMAN

*Tengo una **Mega Drive** y dudillas que espero me contestes al pie de la letra.*
*1) ¿Por qué dicen que son tan difíciles de realizar los golpes finales del **MK3** si en la guía del mes pasado no parecen complicados?*
*2) ¿Hay algún plataformas bueno de **MD**? ¿Y algún beat´em-up que no sea STREETS OF RAGE III o COMIX ZONE? ¿Qué juego de lucha me aconsejas después de MK3 y PRIMAL RAGE?*
*3) ¿Saldrá algún otro DRAGON BALL para **MD**?*
4) Teniendo STREETS OF RAGE, ¿me aconsejas STREETS OF RAGE III?

Marcos Almendros, Madrid

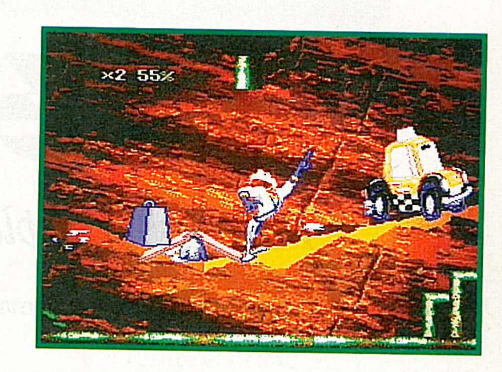


Haré lo que pueda. 1) Te puedo asegurar que son difíciles, porque aunque realices bien la combinación tienes menos tiempo para hacerlas. 2) En cuanto a plataformas, VECTORMAN, DYNAMITE HEADDY y RISTAR son buenas elecciones. *Beat´em-up* buenos no hay muchos, pero prueba con el vetusto pero encantador GOLDEN AXE. SUPER STREET FIGHTER 2. 3) De momento no sabemos nada. 4) Sí que te lo recomiendo, pero ten en cuenta que la cuarta parte se está preparando.

PIPINO EL BREVE

Me gustaría que me solucionaras esta duda sobre el alucinante mundo de las consolas:
*1) Tengo una **Mega Drive** y no se por qué juego decidirme, FIFA 96, COMIX ZONE o EARTHWORM JIM 2.*

La Spada del Haker, Avila



Espero poder ayudarte «spadachín». 1) EARTHWORM JIM 2, COMIX ZONE y FIFA 96. Aunque ten en cuenta que son de géneros totalmente distintos.

DIRECTA

SATURN O PLAYSTATION



*Os felicito por la revista. 1) Si estuvieras en mi lugar, qué consolas te comprarías, ¿**PlayStation** o **Saturn**? Ya se que es una pregunta difícil, pero dime una de las dos.*
2) ¿Qué argumento expondrías a tus padres para que te compraran una de esas dos consolas para Navidad? Yo había pensado en las notas, pero el precio...
3) Y por último, ¿qué dos juegos me aconsejarías para cada consola? Ah!, me gustan mucho los deportivos.

Juan Matarranz Aladrén, Pozuelo



Gracias a ti por leernos. 1) Ya lo he dicho alguna vez, y no me importa repetirlo. Ambas son impresionantes, y lo único que debe hacer que os compréis una u otra deben ser sus juegos, ya que en precio se han igualado prácticamente. No es que me quiera escaquear, os lo digo con toda sinceridad, sólo las preferencias sobre uno u otro juego debería dirigir vuestra compra.
2) Con **Saturn** puedes aplicar la excusa de sus aplicaciones multimedia, pero lo que yo intentaría es que se echaran alguna partida. Ya vale de tantas tonterías sobre la infantilidad de los videojuegos.
3) De **Saturn**, y sin contar con los monstruos que ocupan nuestra portada, PANZER DRAGOON y DAYTONA. De ***PlayStation*** RIDGE RACER y DESTRUCTION DERBY. En cuestion deportivos el VICTORY GOAL de **Saturn** y NBA JAM de ambos soportes.

EL TERMOMETRO

MUY CALIENTE:

- El bajón de precio de la Saturn, que la aproxima a la PlayStation.
- Los juegos que vienen de Saturn de AM2, nada que ver con los primeros.

TEMPLADO:

- Insisto, ¿quién se acuerda ya de Jaguar y 3DO?

FRIO:

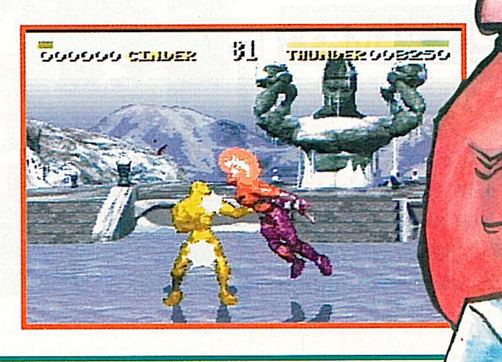
- La previsible campaña de desprestigio de los videojuegos, que ya nadie se la cree.

KILLER FEELING

Teniendo en cuenta que para navidades voy a tener a mi disposición en las tiendas el SUPER MARIO WORLD 2 y el KILLER INSTINC...
1) ¿Cuál me recomendarías, sabiendo que estos dos géneros me encantan?
2) ¿Qué es lo que más y menos te mola de KILLER INSTINC?

Alexandre Bujón Raposo, La Coruña

Además de estas preguntas, Alexandre me hace unas consideraciones sobre las primeras preguntas del concurso **PlayStation**. La verdad es que los chicos de Sony pusieron un poco confusa la pregunta sobre los coches de RIDGE RACER. No os desaniméis, ya que tendremos la manga ancha con las respuestas. Por cierto, os recuerdo que nos debéis mandar todos los cupones a la vez, y no cada mes el correspondiente.
1) A mí también me gustan los dos, pero no tengo ninguna duda al elegir al MARIO antes que al KILLER.
2) Lo que más me gusta son los *combos*. Lo que menos los *fatalities*, que no son demasiado espectaculares.

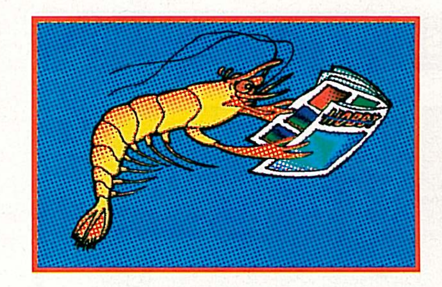




UNA DE GAMBAS

Por el SUPERGOLFO

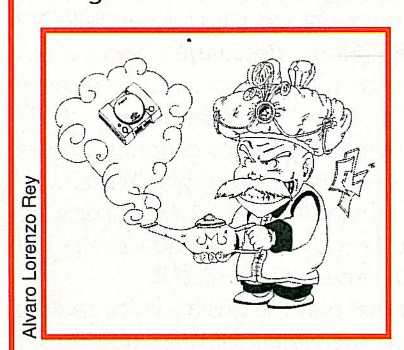
Odio la Navidad. Esas fechas en que la gente se pone feliz sin motivo alguno, y todos ponen cara de imbécil. De todas formas, para agriar un poco estos días a los ineptos que pueblan el mundo, voy a hacer unas breves incursiones en alguna que otra publicación churrera de las que campan por ahí. Por último, insisto, mandadme vuestros infectos dibujos, que no me queda papel higiénico con el que limpiar mis partes pudendas. Abajo la Navidad, viva la cuesta de Enero.



GAMBA DEL MES

VIRTUA STREET FIGHTER 2

Cuando uno no sabe y se mete en algo, los resultados suelen ser desastrosos. Ejemplos de ésto los tenéis en personajes como **Cacerolo**, **Mr. Quesco**, la **Teniente Chaplin** o **Big Nidea**. En esta ocasión, y para solaz de estos últimos, el acusado es un tal **C. G-H.** de la **Gaceta Preuniversitaria**. En un artículo titulado «Nuevas generaciones de lucha virtual» del Nº7 del mes de Octubre, recogemos frases de este calibre: «VIRTUA FIGHTER, la legendaria continuación del STREET FIGHTER», «VIRTUA FIGHTER supone una reprogramación a pantalla completa del juego, para igualar diferencias con el *PlayStation*», «en BATTLE ARENA TOSHINDEN los personajes proyectan sombras que, como buenas sombras, siguen cada movimiento».



Alvaro Lorenzo Rey

SUPERGOLFO: Tse, tse, tse...triste. Sólo lamento que este **C. G-H.** no haya puesto su dirección y número de teléfono, porque sus cualidades muestran que sería un gran redactor de **Hobby Press** (incluso Jefe de Sección o Director). Decir que VIRTUA FIGHTER es la legendaria continuación de STREET FIGHTER 2 es realmente fuerte. Lo de la reprogramación a pantalla completa es una idiotez propia de resabiados como **Yen**, y lo de las sombras no lo supera ni **MAD** en sus momentos más lúcidos. En fín, la «cantera» de **Hobby Press** viene pisando fuerte. Mis reconocimientos a la simpar **Merche Romero**, vecina pudiente de **Alcorcón**.

GAMBAS, LANGOSTINOS Y DEMAS

NBA JAM MULTISISTEMA

El simpaticón, pringadete y sobre todo ácido **Sergio Ríos Pérez** nos envía toda una lista de gambas de **Hobby Pringosa**, además de saludar al calvo **Scopeta**, a frente-despejada **The Elf** y al arpón del Capitán Memo **Némesis** (el asimétrico). Entre ellas he elegido ésta, que pese a que ya huele un poco (es de hace 10 números) tiene su miga. Pero dejemos que el propio Sergio se exprese con su prosa lamentable:

«**Hobby Consolas**, n 41. Pag. 124. Sección Lo más nuevo. Comentario NBA JAM, para ***Mega CD***. Empieza el festival de gambas. En primer lugar, en el cartelito superior lo que pone es **Sega *Game Gear***. Una gamba curiosa pero del montón. Lo fuerte, el gambón de los gambones llega en la ficha en la que pone lo siguiente: «...ya que en un soporte de 32 bits, podían haber incluido...», ¿pero qué es ésto?, ¿desde cuándo tiene ***Mega CD*** 32 *bits*?»

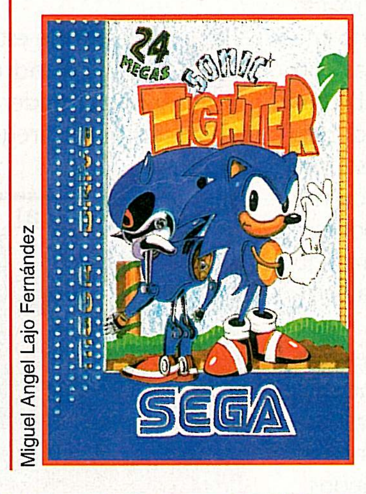
SUPERGOLFO: Troglodito Sergio. ¿Qué puedes esperar del batallón de **Mr. Chaplin**? Lo extraño es que no hayan dicho que NBA JAM es la segunda parte de TOEJAM AND EARL, o que ***Mega CD*** sirve para compatibilizar el software de AM2 (frase bastante habitual entre la competencia). Gracias y recuerda que nunca es tarde si la gamba es buena y de la competencia. Sigue escribiendo.

BOTON DE GAMBA

Y COMO GAMBA, UN BOTON

Jordi Manzanera nos envía una de esas gambas que demuestran como **Hobby Petardo** es una joya en eso del relleno de páginas en tiempo record.

N.49, sección Lasers & Phasers. Vamos, los trucos lamentables de siempre. Pag. 138. Truco RADICAL REX para ***Super Nintendo***: «coge el segundo mando y pulsa A, C, abajo...». **SUPERGOLFO**: El «greco» **R. Dreamer** casi se muere de gusto al leer esa gamba. Renovamos el concurso del mes pasado. Quién logre un ejemplar de este mes de **Hi-Tech** o, en su defecto, averigue dónde está el botón C del pad de ***Super Nintendo*** ganará un cursillo sobre el cultivo del mejillón bajo el clima austral supervisado bajo los esquimales acrofimáticos de Groenlandia.



Miguel Angel Lajo Fernández

DIRECTA

SUPERGAMBA

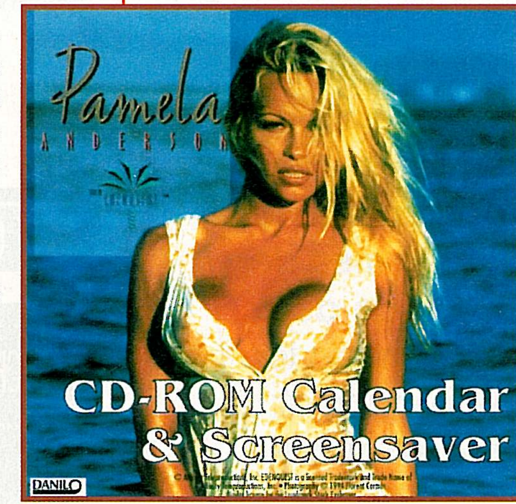
LA PELI MAS CARA

Cara-crater **Mayerick**, el terror de La Mancha, sigue en su línea de despropósitos. N.43, pag. 34, preview WATERWORLD. La abeja Maya nos escribe lo siguiente: «WATER WORLD, esa macroproducción que casi le cuesta a **Kevin Costner** la cartera y el matrimonio. Olvidándonos de esos 20.000 dólares...» **SUPERGOLFO**: Ahora resulta que la película más cara de la historia cuesta tanto como la **Ultra 64** (gamba histórica de Yen, mirad el número anterior). 2 millones y medio es lo que cuesta, según el **Mayerick**, WATERWORLD (que encima lo escribe separado). Eso es lo que costaría un largometraje sobre la vida sexual de este redactor debido a su corto guión. Un montón de cartas nos han llegado denunciando esta garrafal y bellaquera gamba. De todas formas, creo que **De Lúcar**, chimpancé afroasiático cuatro-ojos celulítico, tiene mucho que ver con este desliz, ya que fue el que corrigió el texto original del «cutix lunar» **Mayerick**. Vaya par de negados incompetentes.

MAS DIBUJOS

VAYA PAR DE GAMBAS

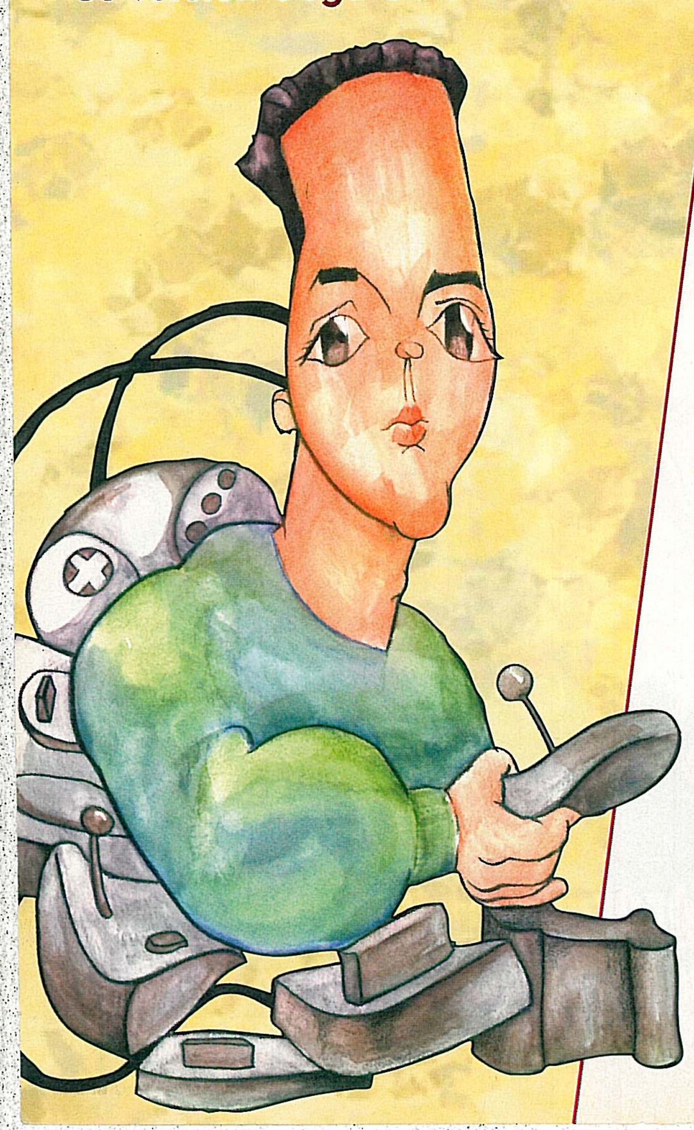
A qué viene que ponga esta damisela en mis páginas? Empleando un viejo truco, aprendido en el libro de los **Boy Scouts** de las Alpujarras, acabo de captar vuestra atención agarrándoos por vuestros más bajos instintos. Mi novia era como **The Punisher**, pero con un poco de ejercicio, una dieta equilibrada y unas 500 operaciones **Silicon Graphics**, quedó más o menos como la estamos viendo. Si ponéis este mismo empeño en vuestros <u>**DIBUJOS**</u>, y me los mandáis, os aseguro que ocuparéis el mismo lugar que ocupan sus gambas en mi corazón.



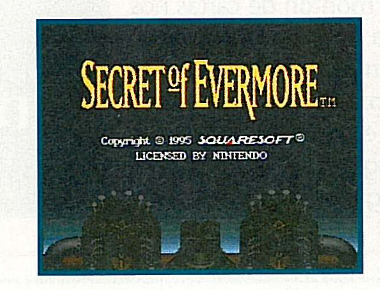
THE REAL GAMEMASTER

por THE ELF

Antes de partir rumbo a Japón para presenciar los magnos acontecimientos que tendrán lugar en el Soshinkai de este mes de Noviembre que concluye, os dejo con dos títulos que protagonizan la actualidad del videojuego mundial: SECRET OF EVERMORE de Square para SNES, y el esperado BATTLE ARENA TOSHINDEN de Takara en su versión Sega Saturn.



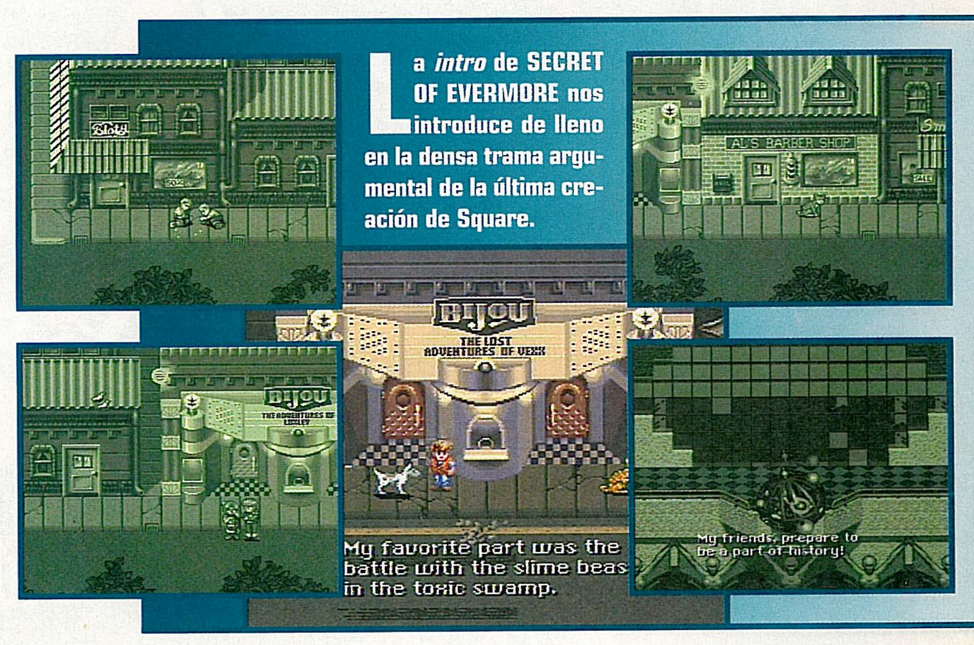
SUPER NINTENDO
SECRET OF EVERMORE



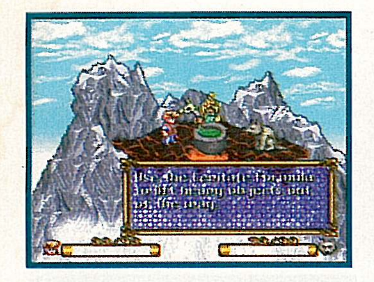


SQUARE
ESTADOS UNIDOS
24 MEGAS

Los programadores de **Square** en Estados Unidos han visto como su ópera prima en esto de los *Action RPG*, SECRET OF EVERMORE, debutaba con un notable éxito a principios de Noviembre. El segundo título de **Square USA**, compañía localizada en **Redmond, Seattle** (recordad que el primero fué MYSTIC QUEST), ha sido producto de un duro trabajo durante muchos meses en el que han participado más de treinta personas. La principal diferencia de **SOE** respecto a las producciones japo-



La *intro* de SECRET OF EVERMORE nos introduce de lleno en la densa trama argumental de la última creación de Square.

















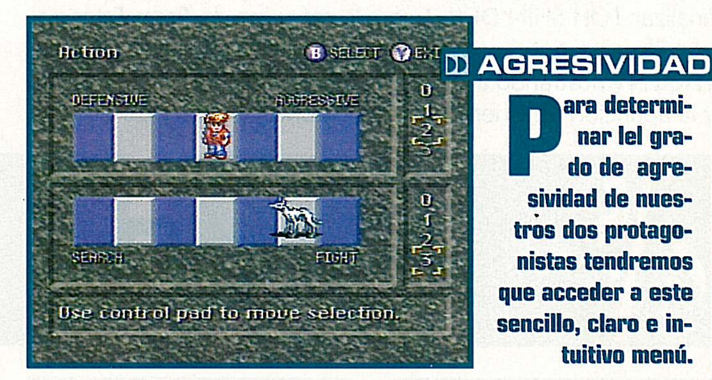






ALCHEMY

La gran innovación de SECRET OF EVERMORE es la posibilidad de mezclar una gran variedad de elementos para lograr todo tipo de poderes mágicos.

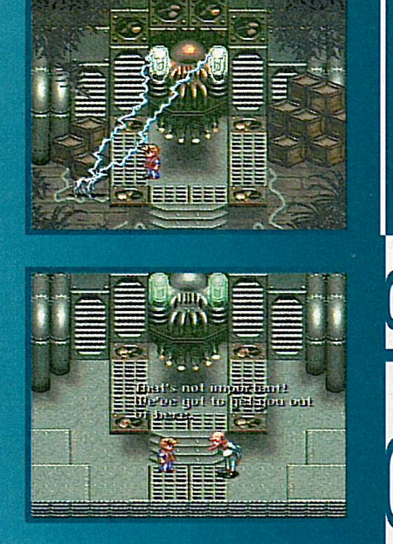


AGRESIVIDAD

Para determinar lel grado de agresividad de nuestros dos protagonistas tendremos que acceder a este sencillo, claro e intuitivo menú.







Intro



nesas de **Square** la encontramos en el diseño de los personajes, mucho más cercanos al dibujo animado que a las detallistas creaciones japonesas en títulos como FINAL FANTASY III, CHRONO TRIGGER O SEIKEN DENSETSU 3/SECRET OF MANA 2. La principal innovación de **SOE** es la utilización de la alquimia para elaborar magias o poderes especiales, y que iremos aprendiendo a utilizarla a medida que avanzamos en el juego. Por lo que respecta a menús y derivados, he de deciros que los típicos de anillo de SECRET OF MANA están aquí presentes, aunque según sus programadores es lo único que tienen en común estos dos juegos. **Square USA** ha incluido un extenso manual de instrucciones y dos bellos mapas del juego en su pack norteamericano. Os digo esto porque **SECRET OF EVERMORE** es uno de los claros candidatos a ser traducido al idioma castellano como sucediera con ILLUSION OF TIME de **Enix.**

SATURN

BATTLE ARENA TOSHINDEN

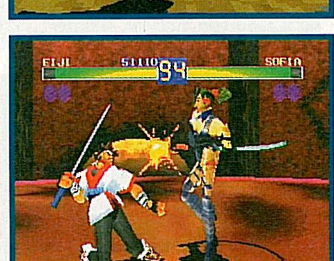




Uno de los títulos emblemáticos por excelencia para ***PlayStation*** ha hecho por fín su aparición en ***Saturn***. Después de una gran polémica respecto a la calidad final del título, os puedo adelantar que dejará a más de un usuario con la boca abierta. Los programadores de **Takara** se han tomado el tiempo necesario para añadir suculentas innovaciones en esta versión ***Saturn***, aunque bien es cierto que están a punto de finalizar TOH SHIN DEN 2 para la máquina de ***Sony***. Estas novedades son una larga y espectacular *intro* al más puro estilo TEKKEN (mostrando a los ocho protagonistas del juego y a Sho) y la aparición de cinemas entre combates en el modo historia.





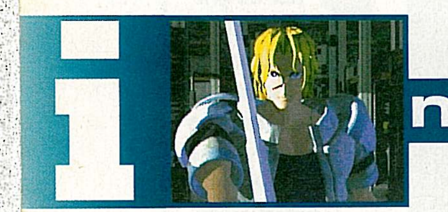








intro







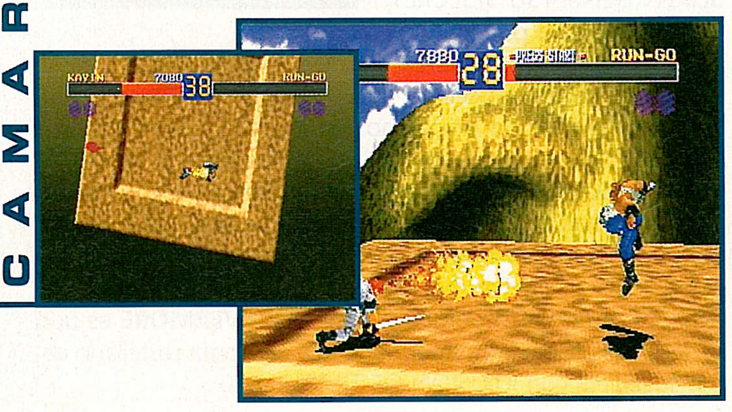




CAMARAS







El aspecto gráfico de los luchadores en el menú de elección también ha sufrido notables cambios, adoptando en esta ocasión un entorno mucho más japonés que antes. Como podéis ver en estas pantallas, la calidad gráfica está más que lograda, aunque ha desaparecido el característico *Gouraud Shading* que acompañaba a todos los personajes en la versión ***PlayStation***. Otro de los grandes ausentes es la opción de cámara *yourself*, que nos permitía ver el combate desde infinitos puntos de vista. El mes que viene os contaremos mucho más sobre uno de los títulos más esperados de todo el catálogo de ***Saturn*** junto a clásicos como VIRTUA FIGHTER 2, VIRTUA COP o SEGA RALLY.

GAIA







CONSIGUE TU JUEGO Y RELOJ DE RAYMAN

PlayStation
PAL
RAYMAN

RAYMAN

20 RAYMAN DE PLAYSTATION

SUPER JUEGOS y UBI SOFT os quieren obsequiar con un buen regalo de Navidad, y que mejor que 20 lotes del espectacular juego RAYMAN de *Play Station*, y un estupendo reloj de este mismo personaje. Para conseguirlo, sólo tienes que mandar el cupón (no se admitirán fotocopias) antes del 31 de Diciembre a: Ediciones Mensuales, S.A. Revista SUPER JUEGOS. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid, indicado en una esquina del sobre "Concurso RAYMAN".





NOMBRE: APELLIDOS:
DOMICILIO: POBLACION:
PROVINCIA: C.P.: TEL.:
1 2 3

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por la compañía organizadora. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.



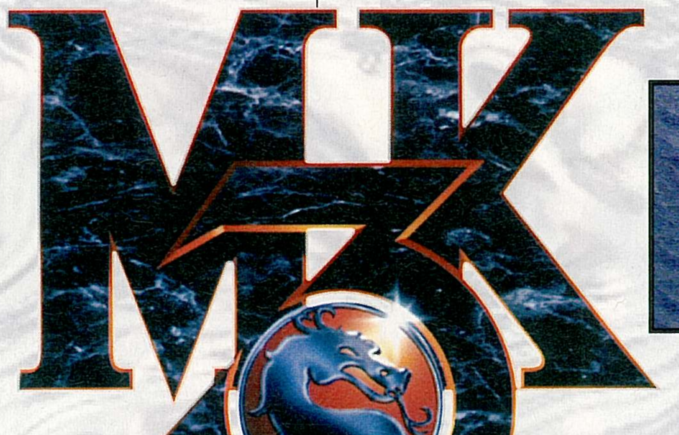
Las navidades siempre son una buena oportunidad para abastecerse, en el mejor de los casos, de un arsenal de juegos con el fin de pasar unos cuantos meses alucinando. Incluso puede que algunos, los más afortunados, consigan su más preciado sueño al adentrarse en el mágico mundo de los 32 *bits*. Esperando que tengáis suerte os enviamos un saludo y Felices Navidades para todos los consoleros que han creído en nosotros durante estos últimos años.

MORTAL KOMBAT 3

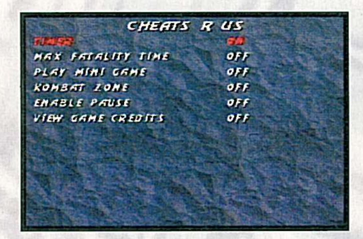
SUPER NINTENDO

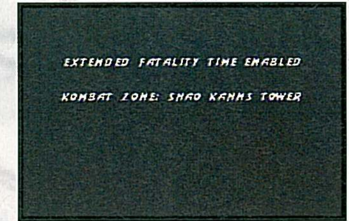
• • MENU • •

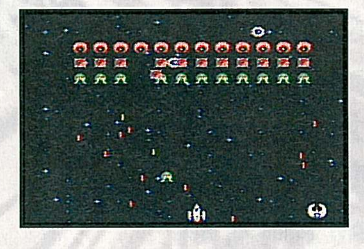




Todos los seguidores incondicionales de MORTAL KOMBAT esperan impacientemente conocer los secretillos de la tercera parte. En el menú de START/OPTIONS, pulsad ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, A, B, A.









La calidad de todos los trucos con los que MORTAL KOMBAT 3 nos está obsequiando día a día, nos obliga a mantenerlo como un inquilino habitual en esta sección. Mes a mes trataremos de desmenuzar los infinitos secretos que oculta entre sus circuitos.

MEGA DRIVE

• • MENU • •

Este truco para **MK3** de ***Mega Drive*** pondrá los pelos de punta a todos los aficionados al Kombate Mortal. A, C, ARRIBA, B, ARRIBA, B, A, ABAJO. Deberéis realizar esta combinación en la pantalla de START/OPTIONS.

Todas y cada una de las múltiples versiones de MORTAL KOMBAT se han caracterizado por la gran cantidad de trucos. Esperamos nuevas sorpresas.





MORTAL KOMBAT 3 está siendo el título que más aceptación está teniendo entre los amantes de los juegos de lucha de VIRTUA SOCCER los últimos meses.

BATMAN & ROBIN

MEGA DRIVE

• • SELECCION DE NIVEL • •

Para saltar del nivel en el que estáis, pausad el juego e introducid la siguiente secuencia B, A, ABAJO, B, A, ABAJO, IZQUIERDA, ARRIBA, C. Cuando quitéis la pausa podréis comprobar que habéis subido de nivel.



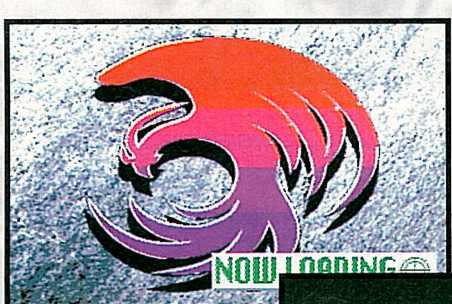


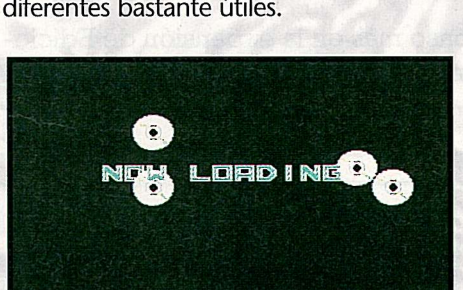
AIR COMBAT

PLAYSTATION

• • JUEGO OCULTO • •

Mantened pulsados R1 y el botón del círculo cuando la pantalla de NOW LOADING con el pájaro esté a punto de aparecer. Si aparece la pantalla del pájaro, habréis llegado tarde, deberéis intentarlo otra vez hasta que sea sustituida por una pantalla oscura con pequeños Compact Disc. Será en ésta donde deberéis introducir los siguientes códigos. Con ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA aparecerá un pequeño dragón, el protagonista de DIG DUG. Empezad a jugar o retornad a la pantalla de presentación. En esta ocasión, en vez de la pantalla de LOADING os veréis dentro de un *shoot'em up*. Con L2 y R2 moveréis la nave. Con R1 accederéis a tres configuraciones de control diferentes bastante útiles.







Los simuladores aéreos en consolas nunca volverán a ser los mismos desde que AIR COMBAT de PlayStation llegó al mercado.

Los juegos ocultos se están convirtiendo en una costumbre en todos los lanzamientos de Namco para PlayStation.

TRUCOS *del* LECTOR

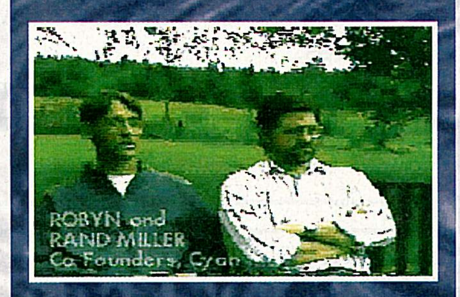
MYST

SATURN

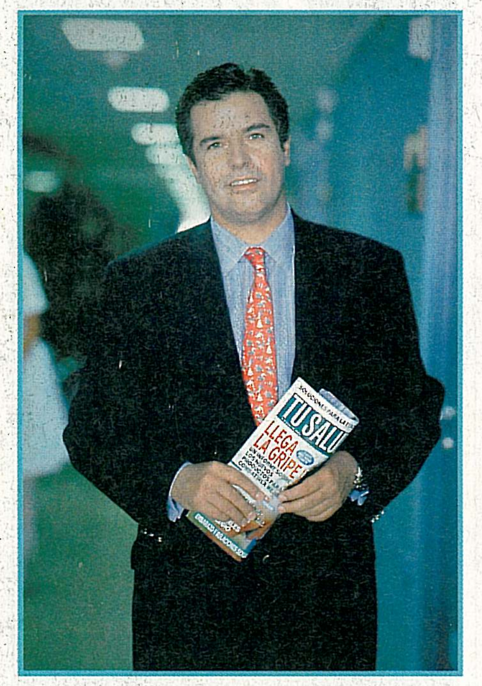
Seguid el ejemplo de «Tonic» y mandadme más trucos para ayudar a los que estén atascados:

«En la pantalla de presentación, con las palabras PRESS START, pulsad A y los botones laterales L y R. Sin soltar ninguno dadle a START. Una vez hecho ésto, soltad todos los botones. Entonces comenzará una música que, para los que hayáis jugado, resultará conocida. Pero no caigáis en la tentación de pasarla, si esperáis unos 10 segundos, asistiréis a un vídeo de 8 minutos de duración en el que, desde programadores a especialistas de sonido, cuentan todo sobre la creación del juego. Es una pasada, probadlo y ya veréis.

Jorge Higueras «Tonic» (ZARAGOZA)



Enviad vuestros trucos a:
SUPER JUEGOS,
C/. O'DONNELL, 12.
28009 MADRID,
indicando en una esquina del sobre:
R. DREAMER



El doctor Bartolomé Beltrán cuenta con una larga y contrastada experiencia dentro del mundo de la comunicación.

EL DR. BARTOLOME BELTRAN, NOMBRADO EDITOR DE LA REVISTA "TU SALUD" Y ASESOR DE GRUPO ZETA PARA PUBLICACIONES DE CIENCIA Y SALUD

El Comité de Dirección de Grupo Zeta ha nombrado al Dr.Bartolomé Beltrán Asesor Editorial para las publicaciones de ciencia y salud. El Dr. Bartolomé Beltrán ocupará asimismo, el puesto del editor del mensual "Tu Salud", publicación que ha sido remodelada en profundidad y que renueva su peresencia en el quiosco con la voluntad de reforzar su posición como primerarevista española de medicina. salud y vida.

"Tu Salud" amplía su oferta editorial en esta etapa, abordando con mayor rigor y soltura. si cabe, los problemas que más preocupan a los españoles en materia de salud y calidad de vida.Todo ello desarrollado de una forma accesible a cualquier lector y con un diseño más ágil, agradable y contemporáneo.

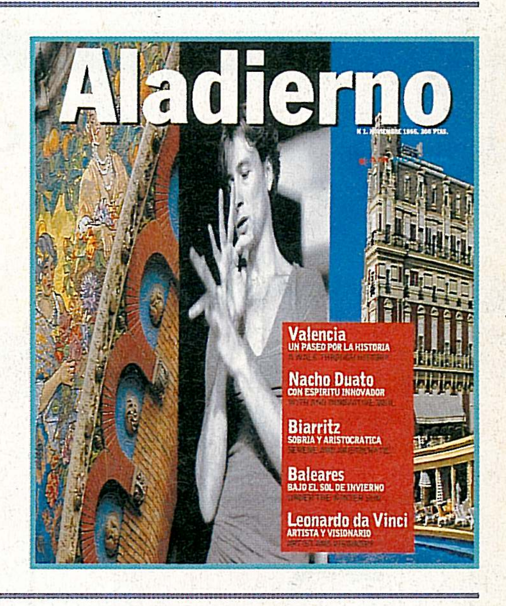
Bartolomé Beltrán, doctor en Medicina y Director de los Servicios Médicos de Antena 3 Televisión, ha alcanzado altísimas cotas de popularidad sobre todo con el gran éxito de audiencia que está obteniendo su programa médico-quirúrgico "En Buenas Manos" de Antena 3 TV, que supera los 3 millones de espectadores. Entre otros, ha recibido premios tam importantes como el Premio Ondas en 1990 y Antena de Oro de la Comunicación en 1993.

"ALADIERNO", NUEVA REVISTA DE EDICIONES REUNIDAS PARA AIR NOSTRUM

Ediciones Reunidas, S.A., de Grupo Zeta, ha firmado un acuerdo con la compañía aérea Air Nostrum para editar la revista "Aladierno" a partir de este mes de noviembre.

"Aladierno", de 52 páginas y una lujosa presentación, es una publicación trimestral destinada a los usuarios de vuelos de Air Nostrum, con la que la compañía amplía sus cuidados servicios de a bordo ofreciendo información útil y entretenimiento para los pasajeros. La revista servirá, además, como instrumento de comunicación de Air Nostrum para acercar la empresa a sus clientes.

Este nuevo trimenstral constituye un paso más en la expansión de Ediciones Reunidas que, actualmente, edita un total de 14 publicaciones para distintos sectores.




LOST EDEN
Enfréntate
a los tiranosaurios
y recupera
el paraíso perdido.
¡Tú serás el rey!
LOST EDEN
© CRYO 1995
PHILIPS
CRYO
COMPACT DISC INTERACTIVE
SOFTWARE EN ESPAÑOL
Eres el príncipe heredero de un paraíso que los tiranosaurios han convertido en un infierno. Tendrás que luchar contra ellos, resolver el enigma de la ciudadela y desafiar a Moorkus Rex, el tirano más sanguinario que puedas imaginar.
Si lo consigues serás el rey de "Lost Eden", lo último en juegos de CD-i.
La insuperable calidad del vídeo digital te sumergirá en el alucinante mundo de "Lost Eden", para que vivas la aventura más trepidante del jurásico.
¡Que no se te escape!
Si quieres saber más sobre el CD-i, o sobre nuestros juegos, infórmate en el teléfono (91) 530 07 77. Necesario adaptador de Vídeo Digital.
CD-i
Un sólo reproductor. Infinitas posibilidades.
PHILIPS